1/2022 СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК

MINECRAFT

ЛУЧШИЕ ПРОЕКТЫ ЗА 3 ГОДА

СТРОИМ ВМЕСТЕ

ЗАЩИТИ СВОЮ КРЕПОСТЬ!

Хитроумные ловушки

ОБЖИВАЕМСЯ В КРАЮ

Базы в других измерениях

КРАСНЫЙ КАМЕНЬ

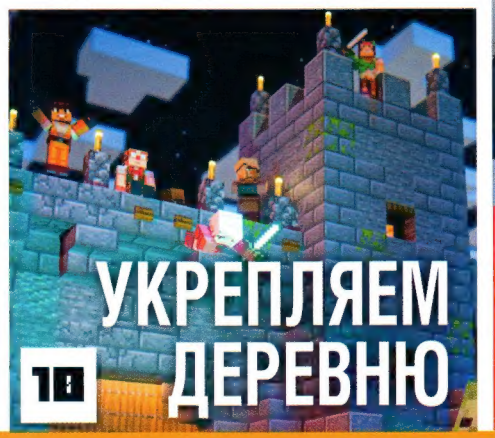
Каким бывает электричество?

6+

ЛЕВ 4 607092 442600 22007 MOJANG

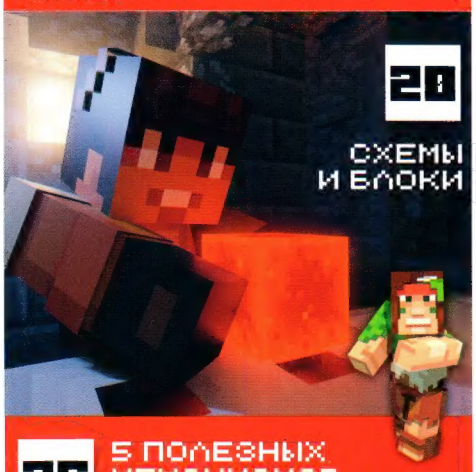
MINECRAFT

КАК ПОСТРОИТЬ КРЕПОСТЬ 4



УКРЕПЛЯЕМ ДЕРЕВНЮ 10

14 КРАСНЫЙ КАМЕНЬ: СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА



20 СХЕМЫ И БЛОКИ

26 5 ПОЛЕЗНЫХ МЕХАНИЗМОВ

НЕВЕРОЯТНЫЕ МЕХАНИЧЕСКИЕ ВОРОТА 30

ЗИМНИЙ ОСОБНЯК

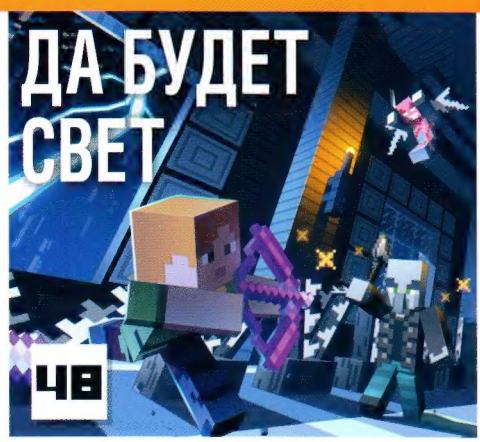
34

40

ПУСТЫННЫЙ ДВОРЕЦ И САД

44

ДА БУДЕТ СВЕТ



48

МЕХАНИЧЕСКАЯ ДВЕРЬ

60

50 54

56

ПОДЗЕМНАЯ БАЗА

64 СТРОИМ ПОД ВОДОЙ

70

74

ЛЕТУЧИЙ КОРАБЛЬ 78

82

ЭЛЕКТРО-ПОДЪЁМНИК

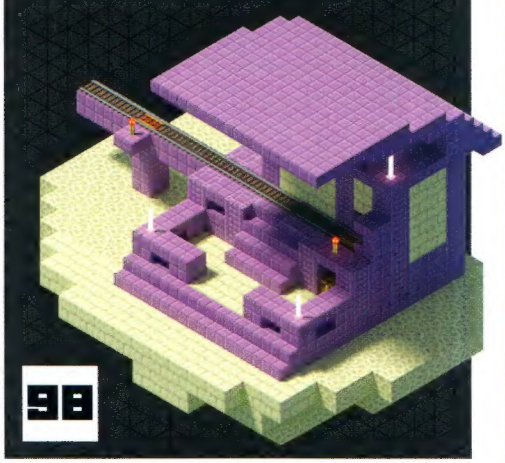
АДСКИЙ ЗАМОК 84

90

ЗАЛ ЗАЧАРОВАНИЯ

ГОРОД КРАЯ 94

РАЗГРУЗЧИК ВАГОНЕТОК



98

ЗДРАВСТВУЙ, ЧИТАТЕЛЬ!

Мы часто рассказываем о строительстве. Ты не успел приобрести все номера журналов? Не огорчайся! Мы собрали для тебя лучшие строительные проекты, придуманные за последние три года. С нашими советами ты сможешь основать свою базу где угодно — в зимнем лесу, в пустыне, в поднебесье, под землёй, в жарком Нижнем мире или в таинственном Краю! Хочешь обустроить базу по последнему слову техники? Тогда изучи принципы работы с красным камнем! Твори и выдумывай!

MINECRAFT

© 2022 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB. All rights reserved.

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Мы в социальных сетях:

@LevPublishing @LevPublishing @LevPublishing

Присоединяйтесь!

Специальный выпуск журнала «Майнкрафт» № 1/ 2022.
Издание для досуга.
Для детей младшего школьного возраста.

Издатель и учредитель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.

Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.

Главный редактор периодических изданий Ольга Вячеславовна Мареева.
Редактор Елена Токарева.
Вёрстка Тимофея Фролова, Александры Алёхиной.
Корректор Екатерина Перфильева.
Перевод с английского Бориса Токарева
Бумага мелованная. Печать офсетная.
Заказ № 21-2613.
Тираж 50 000 экз.
Подписано в печать 03.12.2021.
Отпечатано в АО ПК «Пушкинская площадь»: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4Д.
Дата печати (производства): 12.2021.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 933-72-50.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

ЗАЩИТИТЬСЯ И ВЫЖ

Даже самая красивая крепость бесполезна, если захватить её по силам отряду обычных мобов.

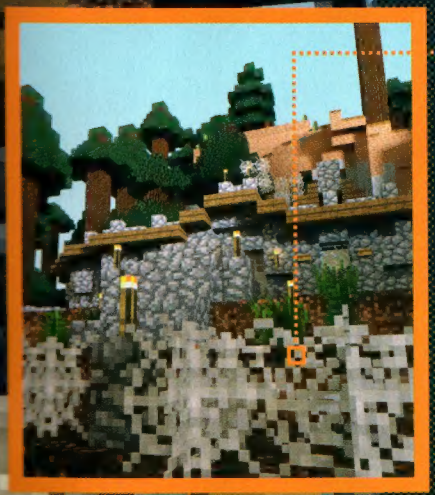
ИТЬ

СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА ОТ ИСКРЫ

Ты уже знаешь, что я обожаю строить, верно? Это моё хобби, и ради этого несложно даже проснуться пораньше. Лучше строительства занятия нет, точно тебе говорю!
При этом мысль, что твою базу может уничтожить обычный бестолковый крипер, ранит мою инженерную душу.
Не впадай в уныние раньше времени! Правильно оборудованная крепость может стать поистине неприступной и защитить тебя от любого количества недоброжелателей!

ВРАГ НЕ ПРОЙДЁТ

При постройке несокрушимой крепости я пользуюсь тремя несложными правилами.
Их можно совмещать для достижения наилучшего эффекта или использовать в разных пропорциях в зависимости от ситуации и мобов, от которых предстоит обороняться.



ПРАВИЛО 1
ЗАМЕДЛИ ИХ

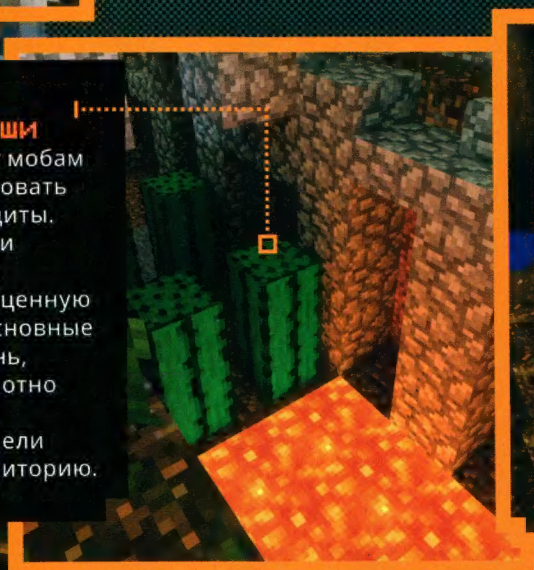
Когда держишь оборону, важно не дать врагам возможности для быстрого наступления. Ты успеешь подумать над стратегией обороны или попросту расстрелять из лука небольшую группу нападающих. Мобов можно замедлить при помощи песка душ, паутины или кактусов — проще всего это сделать, если заманить их в заранее подготовленный коридор, полный ловушек.

ПРАВИЛО 2
НЕ ДАЙ ИМ ВОЙТИ

Пережить атаку мобов гораздо проще, если они находятся за пределами крепости. Рвы, ямы и стены помешают им ворваться внутрь. На следующих страницах я расскажу, как строить простые оборонительные сооружения и хитроумные ловушки, избежать которых не удастся даже самым коварным и отчаянным врагам.

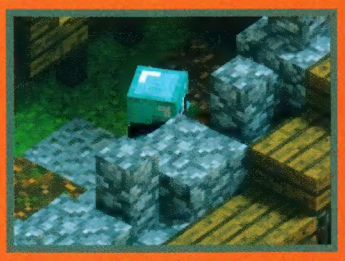
ПРАВИЛО 3
ВСЕ СРЕДСТВА ХОРОШИ

Некоторые блоки наносят мобам вред, и их можно использовать в качестве пассивной защиты. Захватчики потеряют очки здоровья задолго до того, как ты развернёшь полноценную оборону от нападения. Основные из опасных блоков — огонь, вода и кактусы. Если грамотно совместить эти средства, мобы пожалеют, что посмели вторгнуться на твою территорию.



ПРОСТАЯ ЗАЩИТА

На ранних стадиях игры у путешественников мало ресурсов, но даже при этом можно организовать эффективную оборону.



УСТОЙЧИВЫЕ К ВЗРЫВУ СТЕНЫ

Булыжник — идеальный материал для возведения стен. Этот блок обладает большой прочностью и незаменим против криперов. Взрыв повредит стену, но не очень сильно, и после атаки крепость можно отремонтировать с минимальными затратами.

Не забудь подготовить аварийный запас самого необходимого.

ОБЗОРНЫЕ ОКНА

Не имея возможности наблюдать за окружающим миром, легко оказаться в осаде.
Вставь в проёмы в стене прозрачные блоки, такие как стекло или лёд, и не забывай поглядывать наружу. Но берегись — мобы тоже могут заметить тебя через окно и устремиться в атаку раньше времени.

ЗАЩИТА ОТ ПАУКОВ

Пауки умеют лазить, и простыми стенами от них не спастись. Для защиты потребуется небольшое усовершенствование — один блок должен нависать над остальными. Такую стену пауку не одолеть!

ЯРКИЙ СВЕТ

Для полноценной обороны надо хорошенько осветить подступы к крепости. Мобы могут появиться на расстоянии семи блоков от источника света, и разумно будет установить стену из факелов в радиусе 7, 14 и 21 блока на подступах к крепостной стене.

Грядки со съедобными растениями помогут пережить затяжную осаду.

ЯМА ПОД КРЕПОСТЬЮ

Отличный способ обезопасить себя от наступающих врагов — выкопать под своим убежищем яму. Если она будет глубиной и шириной по три блока, мобы из неё не выберутся, а пауки не перепрыгнут. Нависающие блоки по краям послужат дополнительной защитой от пауков, а дно можно сделать из песка душ или горящего адского камня.

Перекрытия из деревянных плит помешают паукам карабкаться.

ПРОДВИНУТАЯ ЗАЩИТА

Когда ты поиграешь подольше и наберёшь достаточно материалов, можно будет приступить к возведению более сложных оборонительных сооружений.

ВЫКОПАЙ РОВ

Помнишь яму под крепостью с прошлых страниц? Так вот, ров — это её логическое развитие. Если наполнить ров водой, часть мобов попросту утонет, а часть сильно замедлится и станет отличной мишенью для стрельбы из лука. Выроненные мобами предметы в воде не разрушаются, можно даже устроить течение так, чтобы вода сама доставляла их в удобное место. Лава гораздо опаснее, а попавшие в неё предметы пропадут, но зато она светится, а значит, мобы будут держаться подальше. Главное — самому ненароком не угодить в такой ров.

БОЙНИЦЫ

Выступающие блоки, построенные для защиты от пауков, отбрасывают тень, в которой может появиться враждебный моб. Сделай противопаучьи блоки широкими, а внизу оставь бойницу, чтобы расстреливать через неё наступающих врагов.

ГОРИ-ГОРИ ЯСНО

Даже если ты выберешь для защиты ров с водой, отказываться от огня необязательно. Подожги несколько рядов адских камней, чтобы любой неосторожный моб получал немного урона, ну и про дополнительное освещение от пламени забывать не стоит — оно не будет лишним.

ПОЛНАЯ ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ

Опытные игроки, посетившие Край, могут использовать при постройке стен обсидиан, практически неуязвимый для атак гастов и криперов. Если до Края ты ещё не добрался, несколько блоков обсидиана можно получить, если охладить ведро лавы водой.

ВЫПУСТИ ГОЛЕМА

Один из прекраснейших помощников при обороне — твой собственный железный голем. У этих созданий 50 очков здоровья, их атаки убивают большинство врагов с одного-двух ударов, а наблюдать за ними в бою — одно удовольствие. Иногда големы могут покинуть крепость и отправиться в путешествие, поэтому строй их внутри стен или выкопай вокруг базы дополнительный ров не меньше чем в четыре блока. В крайнем случае голема можно привязать поводком к забору.

ЖИДКИЕ СТЕНЫ

Если снаружи основных укреплений оборудовать водопады, это принесёт много пользы. Те мобы, что войдут прямо в водопад, утонут, а взрывы криперов и гастов будут частично погашены слоем воды.

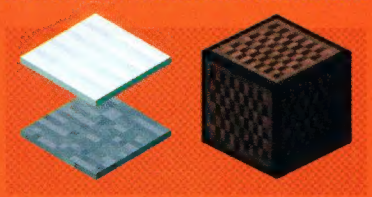
Кроме того, вода отпугивает странников Края, а значит, эти длинноногие мобы не будут вытаскивать блоки из твоих стен, нарушая оборону крепости.

Мобы смогут проплыть по воде наверх и взобраться на стену, поэтому не забудь сделать выступы на верхней части стен.

Построить такую стену непросто, поэтому для начала потренируйся где-нибудь в отдалении, чтобы ненароком не затопить свою базу.

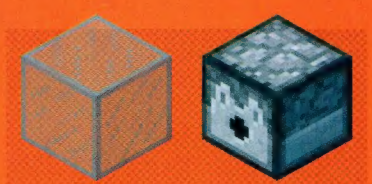
ЗАЩИТНЫЕ МЕХАНИЗМЫ

Немного потренировавшись, можно научиться делать оборонные устройства на основе красного камня. Крепость станет гораздо технологичнее и безопаснее. Здесь я покажу несколько таких механизмов.



СИГНАЛИЗАЦИЯ

Подключи музыкальные блоки к нажимным плитам, и если на плиту наступит монстр, ты сразу же об этом узнаешь.



РАЗДАТЧИК СО СТРЕЛАМИ

На внешней стене крепости поставь окно, а под ним установи раздатчик, полный стрел. Мобы заметят тебя через стекло и помчатся в атаку... Прямо под град стрел!

МИНЫ-ЛОВУШКИ

Всё, что для них потребуется, это нажимные плиты и TNT. Простейшая мина срабатывает после того, как враг наступает на плиту. Бабах! Туда ему и дорога!

УКРЕПЛЯЕМ ДЕРЕВНЮ

СТРОИМ ВМЕСТЕ С ИСКРОЙ

Вокруг деревни постоянно бродят злобные мобы, охотящиеся на честных странников. Искра решила сыграть на опережение и построить укрепления...

Какой кошмар! Иногда мне кажется, что атаки мобов бесконечны! Впрочем, если приложить немного усилий, то о постоянном чувстве опасности можно забыть.

Крепость построить не очень сложно — главное, чтобы стены были толстые и высокие.

Из каменных блоков возведи стены и оборонные сооружения. Старайся строить так, чтобы крепость казалась неприступной. Сверху устрой наблюдательные пункты, чтобы сразу замечать врага.

Для красоты можно чередовать древесину и крепкие цветные блоки, но не забывай, что главное для крепости — надёжность! Это защитное сооружение, а значит, даже красивые стены должны быть толстыми и прочными.

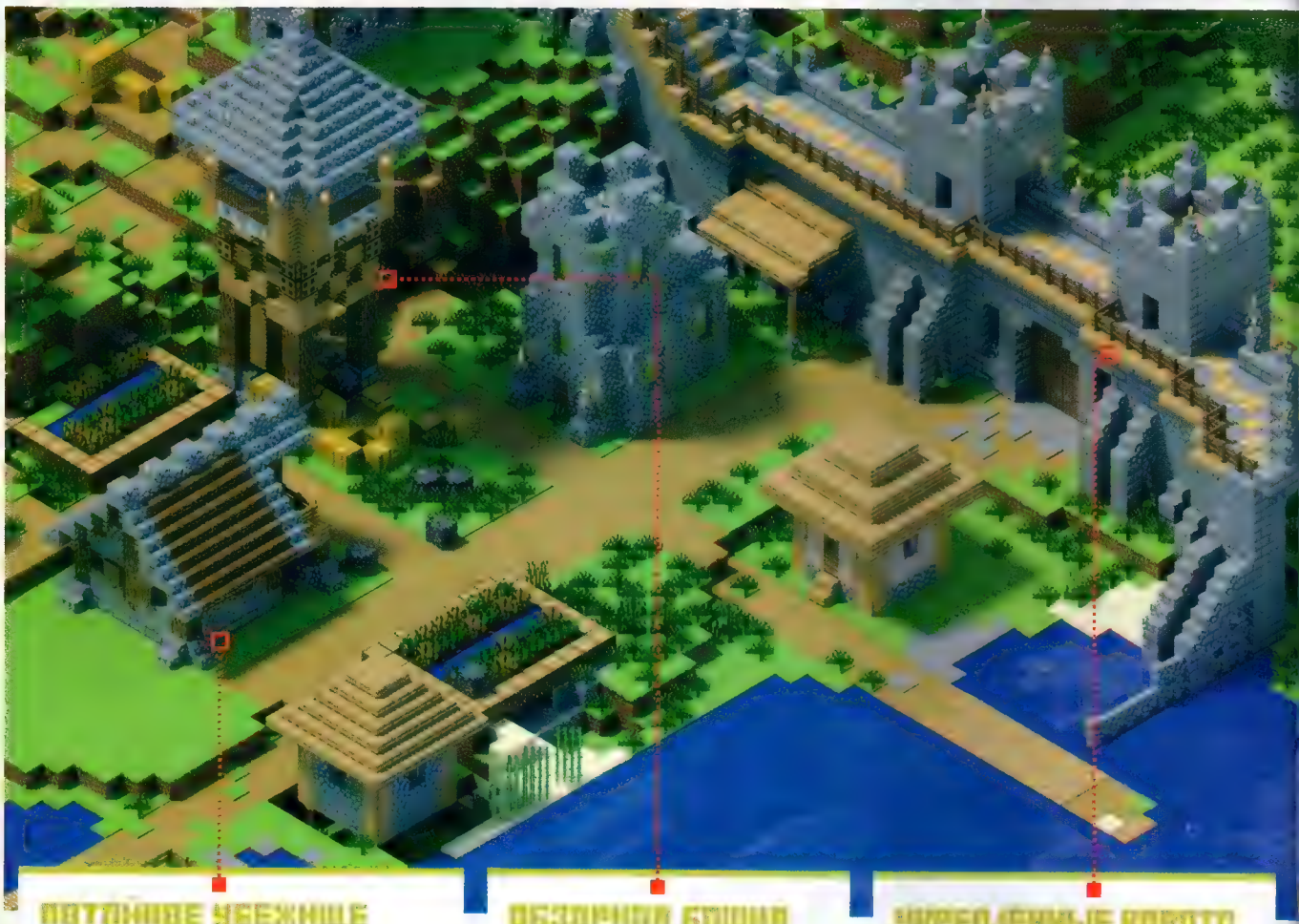
2 ЧАСА 1 2 3 4 СРЕДНЯЯ СЛОЖНОСТЬ

ДЕРЕВЕНСКАЯ КРЕПОСТЬ

Представь такую картину: ты вернулся в свою деревню, чтобы насладиться заслуженным отдыхом. Вдруг начинает звонить колокол на городской ратуше. Надвигается орда зомби! И чего им не спится?! Но если ты хорошо укрепил деревню, врагов можно не бояться.

УКРЕПЛЕНИЯ

Можно, конечно, использовать ловушки, чтобы избавляться от мобов, но проще построить надёжные стены. Искра расскажет тебе о самых важных участках защитного периметра, а остальное придумывай сам!



ПОДЗЕМНОЕ УБЕЖИЩЕ

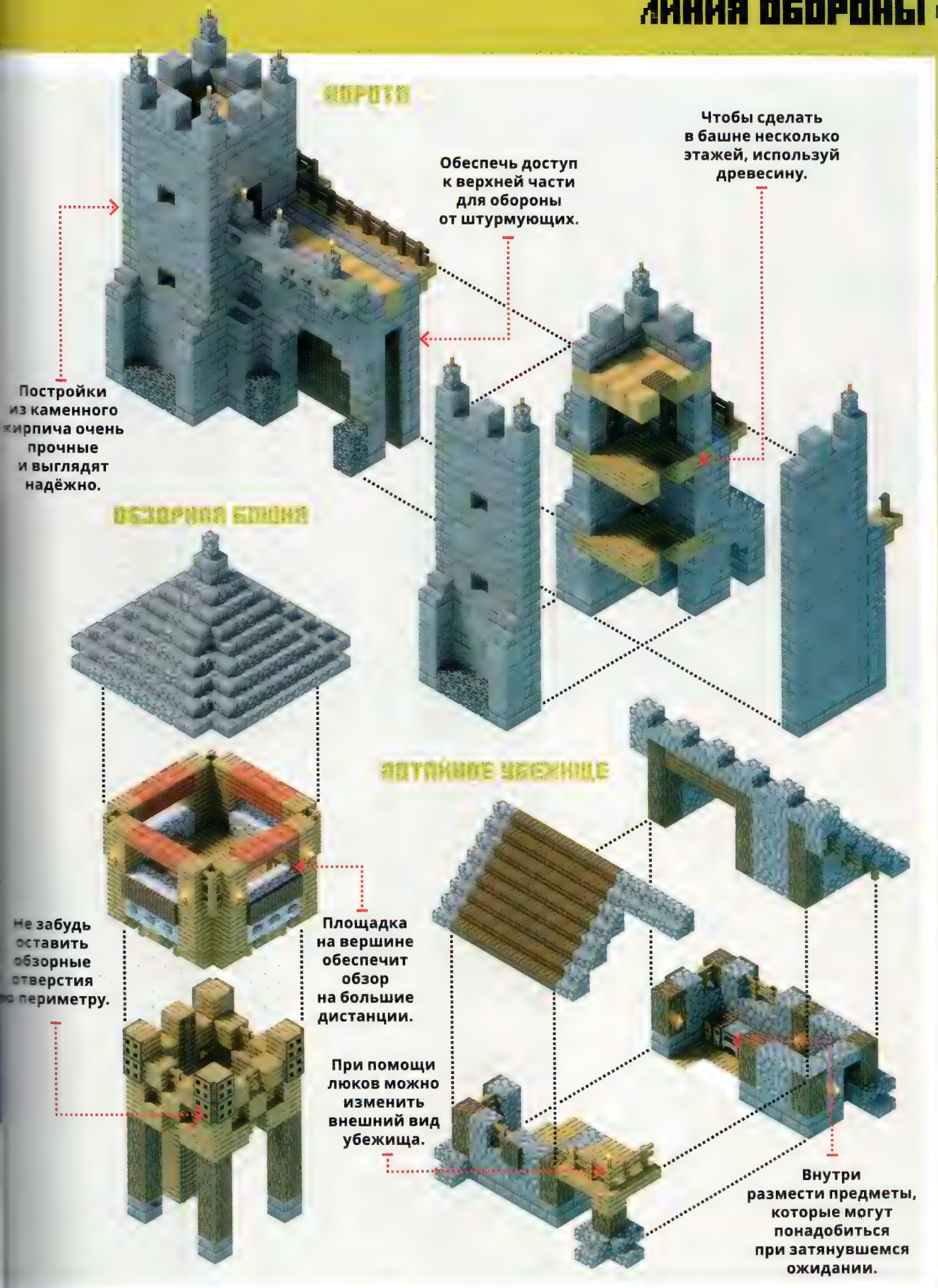
На случай, если враги всё-таки прорвутся через укрепления, у тебя должно быть оборудовано **убежище** со всем необходимым, чтобы выдержать небольшую осаду. Не забудь про еду и инструменты.

ОБЗОРНАЯ БАШНЯ

Нужно быть готовым к нападению. Завидев врага, собирай друзей и занимай оборону. Специальная башня для дозорного будет **как нельзя кстати**.

УКРЕПЛЕННЫЕ ВОРОТА

Оставив единственный вход в деревню, **не забудь его укрепить.** Сверху можно выстроить балкончик, с которого твой герой будет обстреливать вражескую рать.


КОРОТКИ
Чтобы сделать в башне несколько этажей, используй древесину.
Обеспечь доступ к верхней части для обороны от штурмующих.
Постройки из каменного кирпича очень прочные и выглядят надёжно.
ОБЗОРНАЯ БАШНЯ
ЗАТЯЖНОЕ УБЕЖИЩЕ
Не забудь оставить обзорные отверстия по периметру.
Площадка на вершине обеспечит обзор на большие дистанции.
При помощи люков можно изменить внешний вид убежища.
Внутри размести предметы, которые могут понадобиться при затянувшемся ожидании.

Первое знакомство

ТАИНСТВЕННЫЙ МИНЕРАЛ

СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА ОТ ИСКРЫ

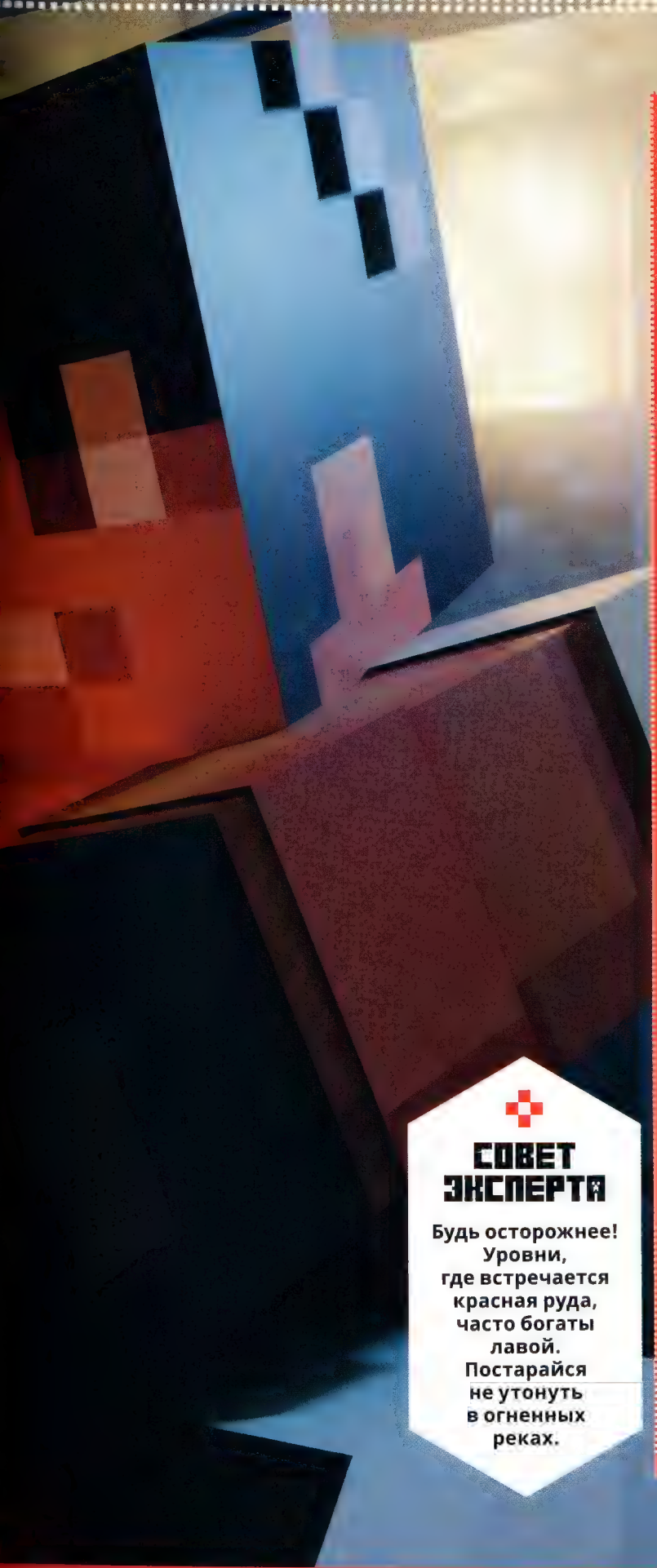
Ты не знаешь, что делать с красным камнем? А от видео о том, как смастерить классную штуковину, голова идёт кругом? Искра развеет твои сомнения.

Красный камень — это очень круто! Мне так нравится сооружать всякие приборы — сейчас просто лопну от радости! Погодите-ка... Ой, кажется... Да нет. Всё в порядке. Уф!

Главное — обуздать энергию красного камня, и тогда ты сможешь назвать себя опытным майнкрафтером. Но дело это нелёгкое. Нужно запастись временем, терпением и много тренироваться. Немало квадратных голов оставили эту затею, даже не увидев, на какие чудеса способен наш великолепный минерал.

Я познакомлю тебя с основами краснокаменного дела, и ты сможешь экспериментировать по своему усмотрению. Мой справочник несложный и неполный, но для начала сойдёт.

Сделай первый шаг в большой мир!



ГДЕ НАЙТИ?

Из красного камня можно соорудить много интересного. Но сначала его надо разыскать.

ГОРНОЕ ДЕЛО

Красную руду можно обнаружить на 16-м уровне от скального основания, обычно она встречается в виде прожилок в 4–8 блоков. Если добывать руду железной киркой или чем-нибудь покрепче, получишь 4–5 порций красной пыли. Выход увеличится, если зачаровать инструмент на удачу.

В БОЮ

Побеждённая ведьма может выронить до шести порций пыли. Чтобы получить больше, примени чары мародёрства.

НАХОДКИ

Ловушки в храмах джунглей хранят 15 порций красной пыли, а сокровищницы в лесных особняках — пять. Сундуки с пылью можно найти в темницах, лесных особняках, крепостях и заброшенных шахтах.

ВЫПЛАВКА

Если расплавить красную руду с помощью любого горючего, получится одна порция красной пыли. Это колоссальный расход ресурсов, постарайся так не делать!

ТОРГОВЛЯ

На втором круге торговли деревенские священники предложат от одной до четырёх порций красной пыли в обмен на изумруды.

ВЕРНЫЙ РАСЧЁТ

Из девяти порций красной пыли можно соорудить красный блок. Он красив и работает как источник энергии.

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Будь осторожнее! Уровни, где встречается красная руда, часто богаты лавой. Постарайся не утонуть в огненных реках.

УРОК 1

НАЧАЛО

Как получить энергию и использовать её в твоём оригинальном девайсе?

КРАСНЫЙ КАМЕНЬ ДОБЫТ. ЧТО ДАЛЬШЕ?

Чтобы осознать, что представляет собой красный камень, относись к нему как к игровому электричеству.

Когда электрическое устройство, например компьютер, подключают к электросети, оно получает энергию, необходимую для работы.
В «Майнкрафте» происходит то же самое: сигналы красного камня питают энергией всё что угодно — от лампочки до сложного компьютера.
Чтобы понять, как использовать красный камень, запомни три золотых правила:

НЕКОТОРЫЕ ПРЕДМЕТЫ СОЗДАЮТ КРАСНЫЙ СИГНАЛ.

Используя эти предметы, ты подашь энергию на свои изобретения, и они заработают.

ДРУГИЕ ПРЕДМЕТЫ ПЕРЕНОСЯТ КРАСНЫЙ СИГНАЛ.

Предметы, передающие сигнал, позволяют переносить энергию на расстояние.

ТРЕТЬИ ПРЕДМЕТЫ ПРИ ПОДАЧЕ ЭНЕРГИИ ВКЛЮЧАЮТСЯ.

Если знаешь, что и как реагирует на сигнал, сможешь построить всё что захочешь.

ГЕНЕРАТОРЫ

красного сигнала

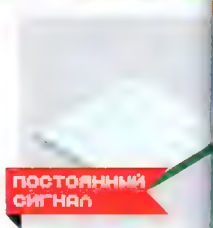
Вот что создаёт красный сигнал, питающий энергией твои устройства. Одни предметы генерируют **постоянный** сигнал — тот, который не прекращается. А другие дают **временный** сигнал, то есть могут выключиться и перестать подавать энергию.

КРАСНЫЙ БЛОК

Блок красного камня подаёт сигнал постоянно. Прекращает, только если блок разрушить.

РЫЧАГ

Когда рычаг включён, он постоянно подаёт сигнал. Чтобы остановить это, надо потянуть за рычаг.



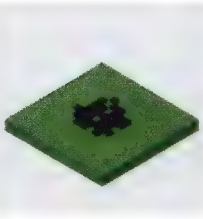
НАЖИМНАЯ ПЛАСТИНА

Если пластина нажата, она да постоянный сигнал, пока с н не уберут груз

ПЕРЕНОСЧИКИ

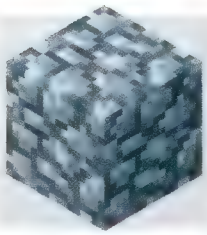
красного сигнала

Энергия бесполезна, если не можешь доставить её туда, куда надо. Вот как это сделать.



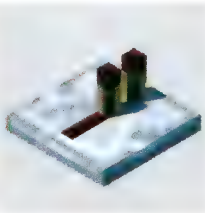
КРАСНАЯ ПЫЛЬ

Это аналог электропровода. Она может расщеплять сигнал, доставляя его в разные места, и даже спускать по лестнице.



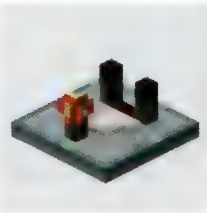
ТВЁРДЫЕ БЛОКИ

Почти все твёрдые блоки в «Майнкрафте» могут передавать сигнал, но не дальше чем на соседний блок.



ПОВТОРИТЕЛЬ

Повторители **усиливают** или **задерживают** сигнал и не дают наложиться двум сигналам, идущим с коротким промежутком.

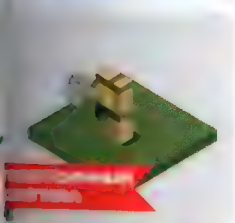


КОМПАРАТОР

Для начинающих компаратор — штука сложная, мы вернёмся к нему в будущем.

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Если положить рядом с твёрдым блоком повторитель и подать на него энергию, блок будет действовать как красный факел, создавая постоянный сигнал. Однако с прозрачными блоками, такими как стекло, это не работает.



НАТЯЖНОЙ ДАТЧИК

Если дёрнуть за проволоку, создаётся сигнал, который прекратить невозможно.

СУНДУК-ЛОВУШКА

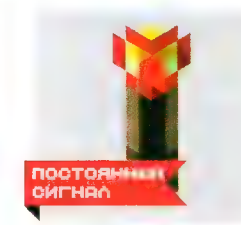
Когда он открыт, то создаёт постоянный сигнал и может питать энергией ловушки.

ДАТЧИК ДНЕВНОГО СВЕТА

Днём солнечная панель создаёт постоянный сигнал, а ночью выключается.

КНОПКА

При нажатии происходит выброс энергии, прекращающийся при возвращении кнопки в исходное положение.



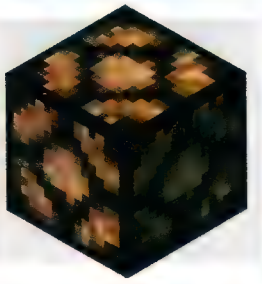
КРАСНЫЙ ФАКЕЛ

Подобно красному блоку, красный факел непрерывно подаёт энергию на соседние блоки.

УРОК 2

ПРОБУЙ И УЧИСЬ

Мы пришли в лабораторию к Монти. Он расскажет о принципах работы с красным камнем. Присоединяйся к нему!



ЭКСПЕРИМЕНТ 1

ПОДКЛЮЧИ КРАСНУЮ ЛАМПУ

Нужна красная лампа и рычаг. Положи лампу на рычаг и поверни выключатель. Сигнал включит лампу. Проще некуда!

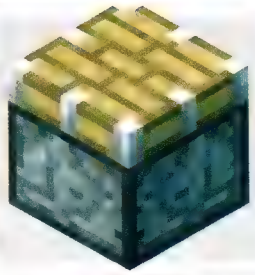
ГОТОВО!

ЭКСПЕРИМЕНТ 2

СМАСТЕРИ ЭЛЕКТРИЧЕСКУЮ ДВЕРЬ

Подай сигнал красного камня на дверь (ворота или люк), чтобы открыть и закрыть их. Железные двери можно открыть только красным сигналом.

ГОТОВО!

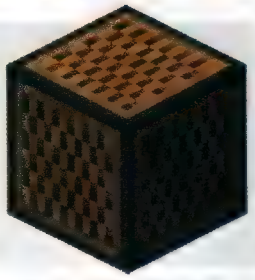


ЭКСПЕРИМЕНТ 3

СДЕЛАЙ ПОРШЕНЬ

Подай энергию на поршень, потом выключи. Он выдвинется и спрячется опять. Поршни — важная часть всех движущихся устройств.

ГОТОВО!

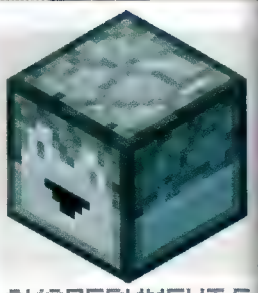


ЭКСПЕРИМЕНТ 4

ВКЛЮЧИ МУЗЫКАЛЬНЫЙ БЛОК

Подсоедини музыкальный блок к нажимной пластине, и, если на неё наступит чужак, раздастся звук. Теперь понятно, зачем это?

ГОТОВО!

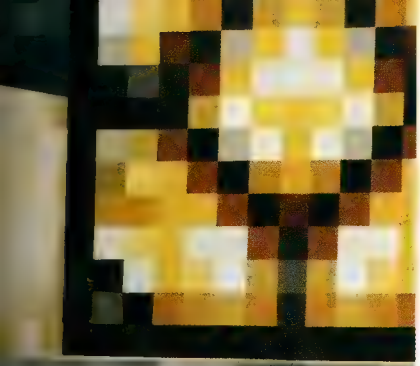


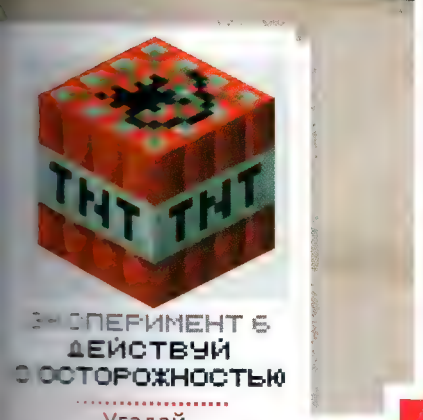
ЭКСПЕРИМЕНТ 5

СООРУДИ СТРЕЛОМЁТ

Если запитать раздатчик стрел, он будет вести шквальный огонь. Подключи его к натяжному датчику — получишь ловушку.

ГОТОВО!





ЭКСПЕРИМЕНТ 6

ДЕЙСТВУЙ С ОСТОРОЖНОСТЬЮ

Угадай, что произойдёт, если подать красный сигнал на такой блок... Вот именно! БУХ! Постарайся вовремя спрятаться.

ГОТОВО!

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ ИСКРЫ

Я могла бы написать о красном камне целую книгу. Да нет, даже целую сотню книг! Изучи мои лучшие советы и скорей берись за дело! Чем больше практикуешься, тем круче будешь!

1 НАЧИНАЙ С ПРОСТОГО

Не пытайся бегать, пока не научишься ходить. Смастери несложные устройства, описанные здесь, а когда наберёшься мастерства, возьмись за что-нибудь посложнее.

2 ДЕЙСТВУЙ С РАЗМАХОМ

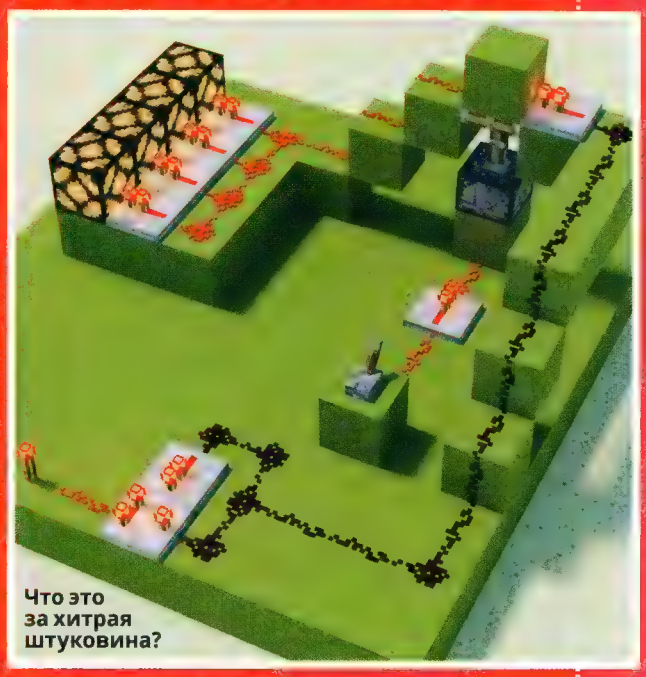
Не ограничивай себя в пространстве. На больших постройках ты лучше увидишь, как работает красный камень, и легко найдёшь неполадки, если что-то пойдёт не так. Со временем научишься делать более компактные вещи.

3 РАБОТАЙ В ТВОРЧЕСКОМ РЕЖИМЕ

Потренируйся вдали от кровожадных мобов в режиме творчества и только потом попытай счастья в режиме выживания. Создай рабочий мир — ровный, со светлой почвой. В нём удобнее практиковаться.

4 ВЫБИРАЙ НУЖНЫЕ БЛОКИ

Тренируйся на блоках светлой окраски, чтобы дорожки красного камня были хорошо видны. Для этого идеально подойдут деревянные блоки.



Что это за хитрая штуковина?

5 СМОТРИ ВИДЕО

На YouTube выложены тысячи роликов о красном камне. Они научат тебя множеству приёмов, которые ты приспособишь к своим постройкам.

6 ТРЕНИРУЙСЯ И ЕЩЁ РАЗ ТРЕНИРУЙСЯ

Никому не удавалось освоить красный камень за один присест. Это штука сложная, но не теряй надежды — чем больше строишь, тем больше понимаешь. Оглянуться не успеешь, как станешь мастером!

7 НЕ БОЙСЯ ОШИБОК

Потому что они непременно будут.

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Красный камень не дружит с водой. Поэтому будь внимателен, ведь случайный поток может смыть твои красные провода и загубит все старания!

ХИТРАЯ МЕХАНИКА

СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА ОТ ИСКРЫ

Механизмы в «Майнкрафте» — это не только рычаги и кнопки. Искра устраивает мастер-класс по красному камню. Присоединяйся!

Я обожаю использовать красный камень, но ещё больше я люблю рассказывать о нём. Ух, сколько всего интересного ты сейчас узнаешь!

Как опытный строитель, ты уже наверняка знаком с основами механики «Майнкрафта» и знаешь, что рычагами, кнопками и нажимными плитами можно открывать двери, двигать поршни и вытворять другие интересные вещи.

Тем не менее, чтобы строить механизмы посложнее, этих знаний недостаточно: для по-настоящему крутых устройств придётся собирать разные схемы и тянуть «провода» из красной пыли.

Я расскажу всё, что нужно знать о схемах и о том, как запитать разные части большого механизма, призванного сделать что-нибудь полезное или крутое.

Ты же хочешь строить так же здорово, как я? Тогда вперёд, в лабораторию!

Интересно, что это за рычаг?

БЕРЁМСЯ ЗА ДЕЛО

Если собираешься строить из красного камня, ознакомься с моими советами.

1

ПОСТРОЙ ЛАБОРАТОРИЮ

Не стоит заниматься изучением красного камня в режиме выживания — первый же крипер может всё разрушить. Чтобы отработать создание схем, тебе подойдёт мир с плоским ландшафтом, созданный в режиме творчества.

2

ЧИТАЙ И ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙ

Когда дочитаешь этот раздел, отправляйся в лабораторию и попробуй поэкспериментировать с тем, что узнал. Но знай, что проще всего освоить красный камень методом проб и ошибок.

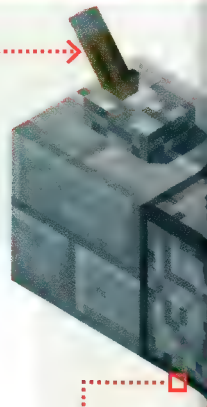
3

ИЗОБРЕТАЙ И ИССЛЕДУЙ

На YouTube есть очень много обучающих видео по созданию разных устройств. Если какая-то часть сложного механизма тебе не поддаётся, отправляйся в Сеть — наверняка там уже есть ответ на твой вопрос.

УРОК 3

ТИПЫ ПИТАНИЯ



Для начала нужно понять, как запитать то или иное устройство. Это можно сделать напрямую или удалённо, и в большинстве механизмов задействованы обе схемы подачи питания. Также нужно знать, как передать сигнал в любую точку механизма.

Основные принципы:

УДАЛЁННОЕ ПИТАНИЕ

01 Удалённо сигнал подаётся на блок при помощи **«проводов» из красной пыли**. Если их включить, то блок будет запитан и активирует прикреплённые к нему устройства.

02 Если проложить **красную пыль сверху по ряду блоков**, питание будет подано на все эти блоки. На картинке справа сигнал подан на все каменные кирпичи.

03 С **удалённо запитанного блока продолжить «провод» нельзя**, сигнал остановится, запитав блок. Это ограничение можно отменить с помощью дополнительных устройств.

01 Прямая подача питания означает, что источник сигнала прикреплён непосредственно **к полному блоку**. Такой блок задействует все прикреплённые к нему **устройства и «провода»** из красной пыли.

02 Не всегда возможно запитать напрямую нужный блок, поэтому будь готов прокладывать «провода» и не забывай, что несколько «проводов» можно проложить только от запитанного напрямую блока. Некоторые блоки можно запитать напрямую, для этого понадобится **красный повторитель** или **красный факел**.

Основные принципы:
ПРЯМОЕ ПИТАНИЕ

Поршень

На этот блок питание не подано

Повторитель направлен от блока

КРАСНЫЙ ПОВТОРИТЕЛЬ

Эти блоки возвращают сигналу полную мощность, задерживают его и проводят только в одну сторону.

Красная пыль

КРАСНЫЙ ФАКЕЛ

Им можно напрямую запитать соседние блоки и блок сверху.

03 Повторители незаменимы при прямой подаче сигнала на блок, но ставить их нужно в определенном направлении. Повторитель передает сигнал только вперёд, а значит, остальные стороны этого блока не будут задействованы. Установи повторитель по направлению к блоку — и блок будет запитан напрямую.

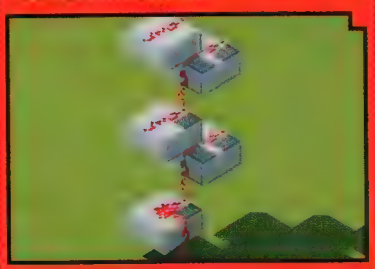
04 От блока, запитанного напрямую, можно вести «провода» во все стороны.

ВЕРТИКАЛЬНАЯ ПЕРЕДАЧА СИГНАЛА

Теперь ты знаешь, как передавать энергию на ровной поверхности. Также сигнал можно переносить вертикально — это пригодится при строительстве сложных устройств.

01 **КРАСНЫЕ ФАКЕЛЫ**

Красная лампочка на верхушке факела подаёт сигнал на блок, находящийся выше. Чередуй полные блоки и красные факелы, чтобы создать вертикальную цепь питания.



02 **ПЛИТЫ**

Если поставить плиты вертикальным зигзагом, то по ним можно пробежать «провод» из красной пыли. Плита не считается полным блоком и не блокирует сигнал.

Ещё для передачи энергии можно пользоваться наблюдателями, но тогда сигнал не будет постоянным.

УРОК 4

ПРИНЦИПЫ ЛОГИЧЕСКИХ СХЕМ

Логические схемы выполняют разные задачи и для получения желаемого результата могут работать в составе большого механизма все вместе. Самая простая схема ввода-вывода тебе уже знакома — это когда рычаг (устройство ввода) установлен рядом с дверью (устройством вывода) и его нажатие открывает эту дверь.
Остальные схемы немного сложнее, поэтому соберись: мы начинаем!

01

ИНВЕРТИРУЮЩАЯ СХЕМА

Поданный сигнал будет инвертирован, то есть выведен наоборот. Когда что-то включаешь, что-то выключается.

Инвертор можно использовать при постройке потайной двери из поршней. При подаче сигнала механизм выключится, поршни втянутся, и вход откроется.

02

ЛОГИКА: ЭЛЕМЕНТ «И»

Эта простая и полезная схема включится, только если оба устройства ввода задействовать одновременно.

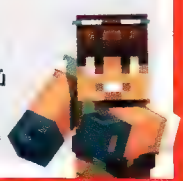
Такая схема пригодится, если ты хочешь сделать проход, открывающийся только при одновременном включении двух рычагов.

03

ЛОГИКА: ЭЛЕМЕНТ «ИЛИ»

В такой схеме устройств ввода тоже два, но заработает она при включении одного из них — любого.

Если хочешь построить дверь, открывающуюся и от рычага, и от нажимной плиты, то такая схема тебе подойдёт.



04

ЦИКЛИЧЕСКАЯ СХЕМА

В этой схеме сигнал будет постоянно циркулировать по кругу и включать задействованные устройства.

Если установить в центре твоей фермы такую схему и подключить к ней поршни, то они будут регулярно собирать урожай, когда растения достигнут определённой высоты.

КАК ПОСТРОИТЬ

АВТОМАТИЧЕСКУЮ ДВЕРЬ

Ну что, голова ещё не кружится? Такой объём информации нелегко воспринять сразу. Ничего, когда ты построишь эти схемы у себя в лаборатории, всё станет намного понятнее.
Чтобы отработать навыки, я построила дверь на поршнях, которая открывается от нажимной плиты.
Видишь, как схемы сплетаются между собой? Отлично! Пора приступать к постройке собственных механизмов.

01 Нажимная плита подаёт питание напрямую на блок под собой.

02 Блок передаёт сигнал на «провод» из красной пыли.

03 «Провод» удалённо запитывает блок, на котором установлен красный факел. От сигнала факел выключается — сигнал инвертирован.

04 Включённый факел подавал питание на поршни. Теперь, без энергии, они убираются и открывают потайной проход.

МЕДВЕДЬ НАУЧИЛСЯ СТРОИТЬ РАЗНЫЕ МЕХАНИЗМЫ. СМОЖЕШЬ СОБРАТЬ ТАКИЕ ЖЕ?

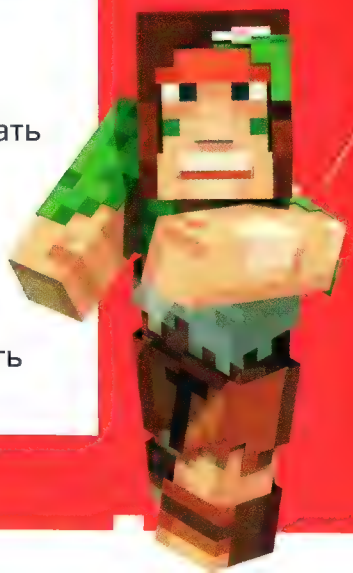
КРАСНЫЙ КАМЕНЬ ЛЮБИМЫЕ УСТРОЙСТВА МЕДВЕДЯ

Такой мастер выживания, как Медведь, способен защитить себя минимальными средствами. Например, палками и добрым словом. Но ты не сможешь заставить его отказаться от красного камня.

Медведь все выходные просидел в мастерской у Искры и научился делать пять необходимых для выживания устройств.

Разберись, как построить такие механизмы!

Медведь расскажет тебе о том, что делает каждый из них, но собирать их тебе придётся самому.



Медведь слышал, что на YouTube можно найти полезную информацию по сборке таких устройств.

УСТРОЙСТВО 1

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ЗЕЛЬЕВАРКА

Начнём с механизма попроще. Этот прибор **варит зелья самостоятельно**, а у тебя будет время провести дополнительную разведку или пойти на охоту. Пополни запасы — и вперёд, на поиски добычи.

Медведь хорошенько заправился зельями и пошёл на охоту. Ему кажется, что добычи маловато.

УСТРОЙСТВО 2

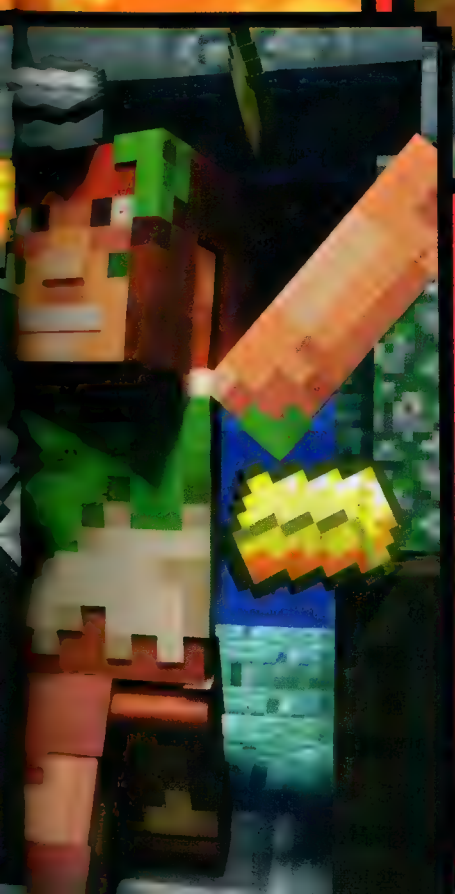
НОЧНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Этот механизм включает свет, только когда наступает ночь. Прекрасно подходит для уличного освещения. Его важнейший компонент — датчик **дневного света**, также нужно взять **красную пыль**, **повторитель** и **красную лампу**. Если всё сделано правильно, с наступлением ночи устройство включится. Прощайте, ночные твари!

УСТРОЙСТВО 3

МОБОРУБКА

Это устройство облегчает добычу опыта и предметов из мобов. Медведь призывает скелетов в помещение с единственным выходом и поливает их лавой. Когда скелет теряет почти всё здоровье, его можно добить одним ударом и легко получить опыт и немного добычи. Механизм состоит из раздатчика, ведра лавы, повторителя, красного факела, кнопки, красной пыли и липкого поршня. Подумай хорошенько, как всё это совместить, чтобы моборубка заработала.



Медведь считает, что Монти пора бы уже начать выбрасывать свой хлам...

УСТРОЙСТВО 4

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПЛАВИЛЬНЯ

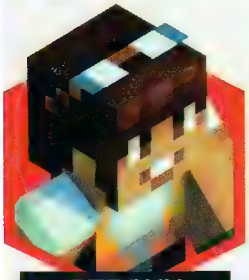
Это, пожалуй, самый полезный из красных механизмов. В верхний сундук складывается руда, и из нижнего вскоре можно забирать готовые слитки. Плавильня сделана из **сундука**, **полного угля** для печи, и из системы **воронок**, перемещающих предметы из верхнего сундука в нижний через печь.

УСТРОЙСТВО 5

СОРТИРОВОЧНАЯ СТАНЦИЯ ДЛЯ ПРЕДМЕТОВ

После длительной экспедиции твой рюкзак битком набит всевозможными предметами, и тебе не хочется долго разбирать добычу? Не беда! Автоматическая станция сделает всё за тебя. Тебе понадобятся **воронки**, **сундуки**, **красные факелы** и **красная пыль**. Центральная воронка будет сортировать добычу, а как её настроить — лучше посмотри на YouTube.

2 ЧАСА 1 2 3 4 СРЕДНЯЯ СЛОЖНОСТЬ



СТРОИМ ВМЕСТЕ С ИСКРОЙ

КРАСНОКАМЕННЫЕ ВОРОТА

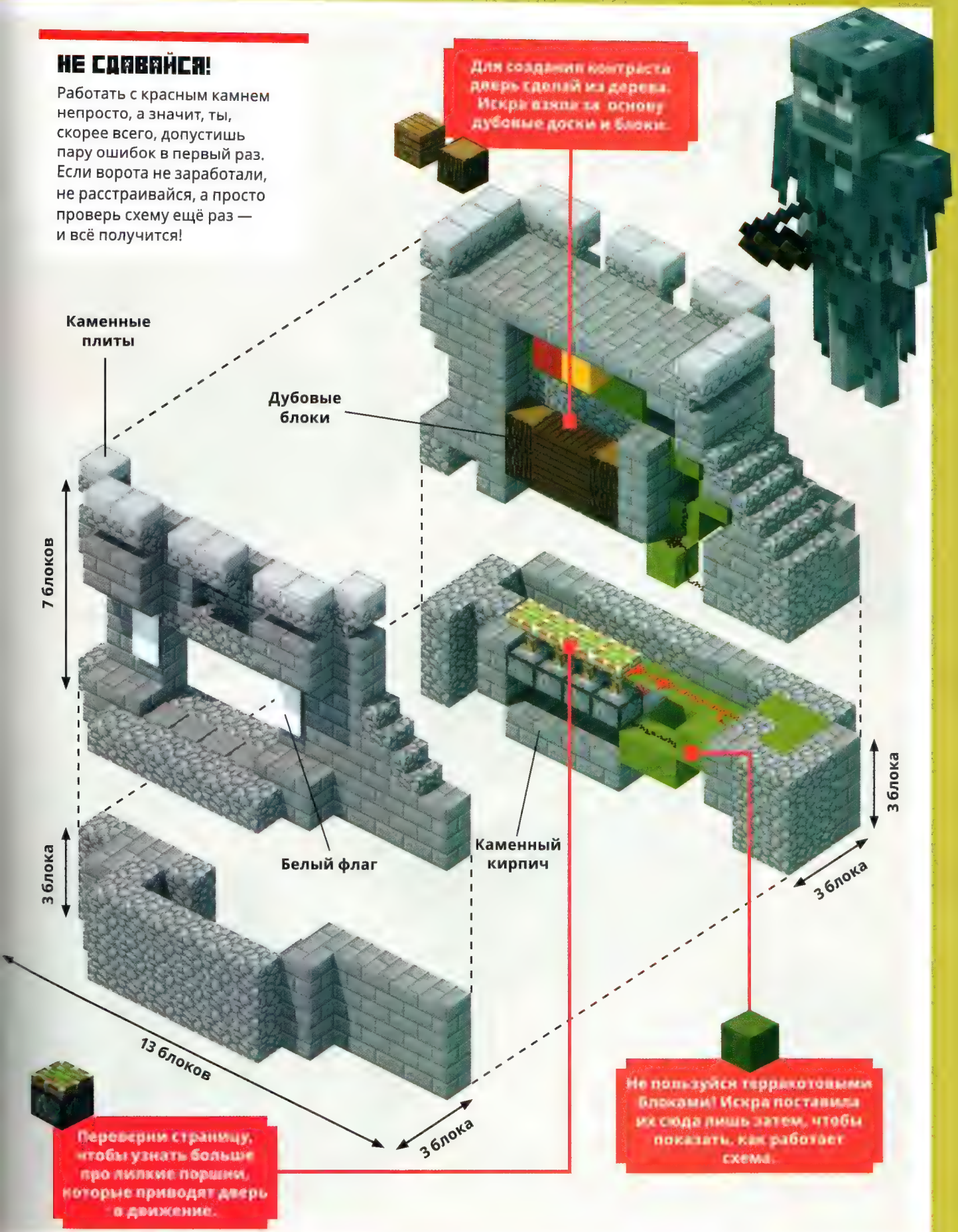
Ура, моя любимая рубрика! Сейчас я покажу тебе, как построить просто невероятные механические ворота! Механизм из красного камня открывает ворота при нажатии кнопки: можно отгородиться от мобов, а друзей впустить.

ВНИМАНИЕ!

Над воротами Искра построила балкончик для дозорного. Не стоит забывать об обороне!

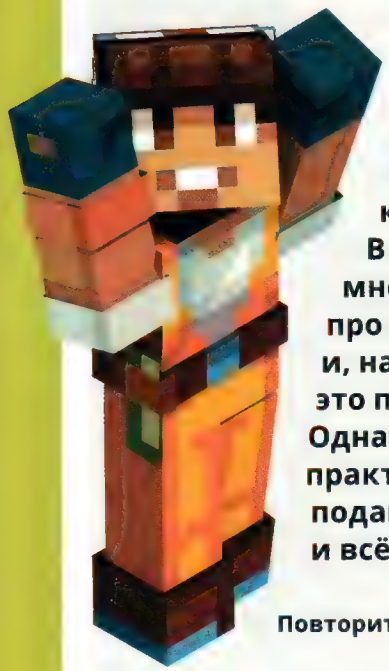
НЕ СДАВАЙСЯ!

Работать с красным камнем непросто, а значит, ты, скорее всего, допустишь пару ошибок в первый раз. Если ворота не заработали, не расстраивайся, а просто проверь схему ещё раз — и всё получится!



2 ЧАСА 1 2 3 4 СЛОЖНО

УСТРОЙСТВО ВОРОТ



Ребята, не пугайтесь красного камня! В интернете есть множество видео про краснокаменные схемы, и, на первый взгляд, это похоже на волшебство. Однако просто нужно немного практики! Собери схему, подай на неё питание, и всё заработает!

1 ПОСТРОЙ ФУНДАМЕНТ

На месте, где собираешься строить ворота, выкопай яму в два блока глубиной с отверстиями, как показано на рисунке. Именно здесь разместятся основные элементы схемы красного камня, выдвигающие липкие поршни. Не ставь терракотовые блоки — Искра поставила их сюда, чтобы показать, как работает схема. Воспользуйся прочными блоками.

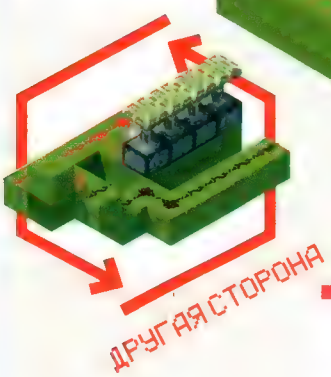
Точное место установки этого блока видно на обратной стороне в ШАГЕ 3.

2 ДОБАВЬ КРАСНЫЙ КАМЕНЬ

Размести красную пыль и повторители, как показано на рисунке. Красный факел будет держать ворота закрытыми, пока ты не откроешь их вручную, а остальная часть и повторители будут питать липкие поршни.

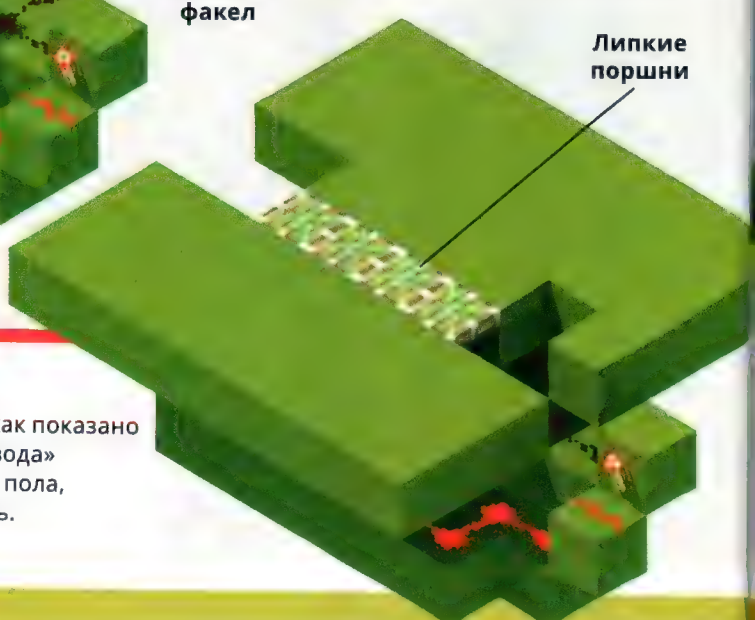
3 ЛИПКИЕ ПОРШНИ

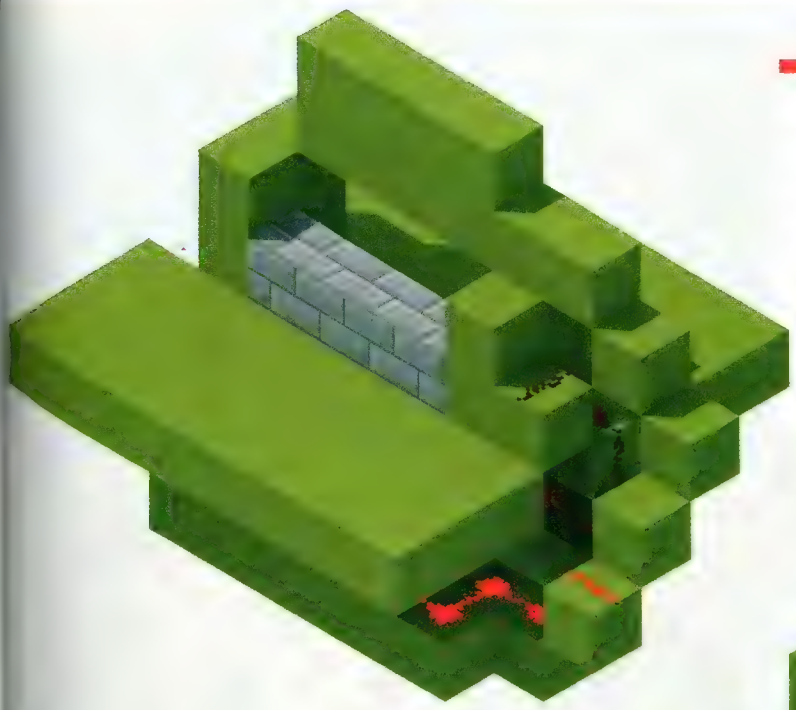
Поставь четыре липких поршня, как на картинке. Они автоматически выдвинутся сразу после установки.



4 ДЕЛАЕМ ПОЛ

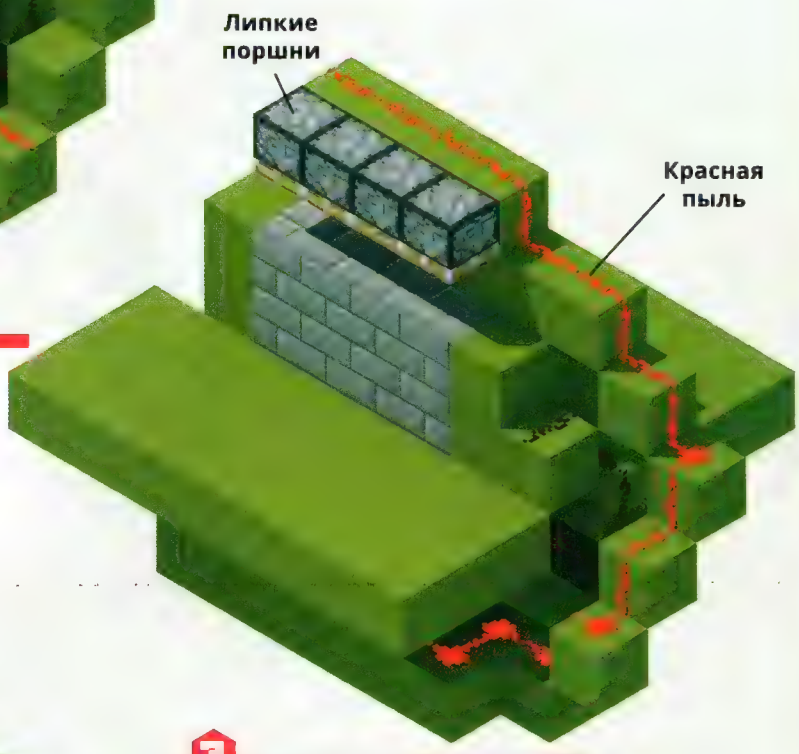
Блоки пола расставь, как показано на картинке. Все «провода» скроются под блоками пола, но продолжат работать.





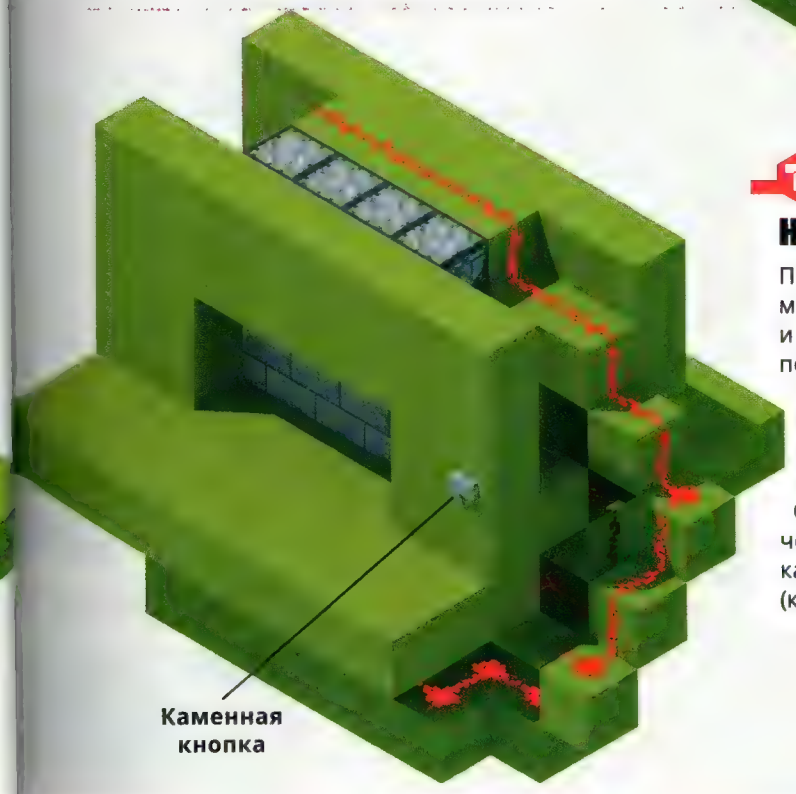
5 ЕЩЁ НЕМНОГО КРАСНОГО КАМНЯ

На липкие поршни поставь ещё блоков — это будет дверь. Затем построй две «лестницы» из блоков, чтобы вывести красную пыль к кнопке, при нажатии которой ворота будут открываться снаружи. Большая «лестница» должна вести к верхнему ряду липких поршней.



6 И ЕЩЁ НЕМНОГО ПОРШНЕЙ

Установи четыре липких поршня, направленных вниз. Подсоедини их к большой «лестнице» для красной пыли, чтобы они выдвинулись.



7 НАЖМИ НА КНОПКУ

Почти готово! Закрой все части механизма другими блоками и поставь на стену кнопку, как показано на картинке. Если ворота будут закрываться слишком быстро — используй деревянную кнопку, так как она остаётся включённой дольше.

С другой стороны поставь четыре нажимные плиты, каменные или деревянные (картинка справа).

МОРОЗЫ НЕ СТРАШНЫ

Вот и пришло самое холодное время года. Как насчёт того, чтобы построить что-нибудь подходящее? Присмотрись к этой крутейшей старинной деревне.

Как же я люблю зиму! Чистый морозный воздух... Белый пушистый снег... Можно уютно устроиться с близкими у тёплого очага. Но круче всего — игра в снежки! Это так весело!

В честь своего любимого времени года я построила эту средневековую деревню в горах. От холода можно укрыться в уютных деревянных домах и в чудесном зимнем особняке. Я пригласила в гости Медведя, Монти и Скаути.

Скаути беспокоилась, что мою горную деревню захватят враги, поэтому я построила ворота из красного камня и крепость, чтобы было где укрыться от опасности.

Ну что, давай прогуляемся?

ВОРОТА

Эти ворота работают на красном камне. Их можно открывать и закрывать, не пуская врагов внутрь.

ЗИМНИЙ ОСОБНЯК

Этот зимний особняк — сердце моей деревни. Здесь мы собираемся вместе и отдыхаем!

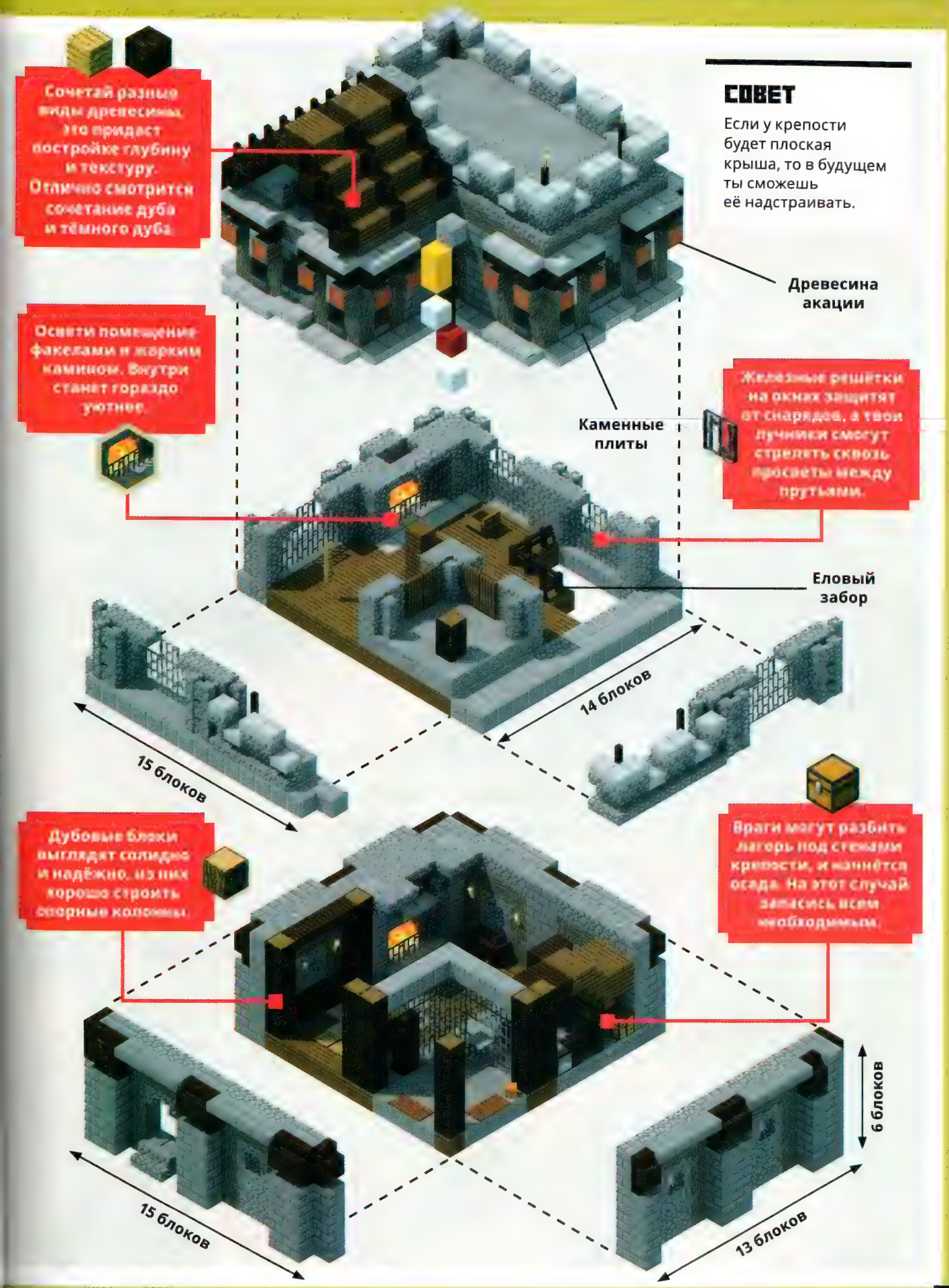
КРЕПОСТЬ

С высоких башен по углам крепостной стены окрестности видны как на ладони.

2 ЧАСА 1 2 3 4 СРЕДНЯЯ СЛОЖНОСТЬ

ДЕРЕВЕНСКАЯ КРЕПОСТЬ

Гостей я очень люблю, но надо принимать меры на случай, если пожалуют враждебные мобы или другие захватчики. Этот внушительный форт на окраине — идеальный наблюдательный пункт и надёжное укрытие от любых опасностей.



СОВЕТ

Если у крепости будет плоская крыша, то в будущем ты сможешь её надстраивать.

ОТДЕЛКА

Когда сооружаешь зимнюю деревню, надо предусмотреть очень многое.

ЦИТАДЕЛЬ

Традиционная крепость идеально вписывается в зимний пейзаж. У неё крепкое булыжное основание и верхние этажи из дерева. Посмотри, как ловко Искра применила деревянную текстуру!

БОЛЬШЕ ИДЕЙ!

Искра строит невероятно быстро. Мы не успели и глазом моргнуть, а она уже возвела ещё несколько построек!

ПОБЕЛКА

Это здание с белёными стенами словно прямиком из Испании, а конкретно — из Андалусии. Зимой эта крепость будет сливаться со снежным пейзажем — идеальная маскировка!

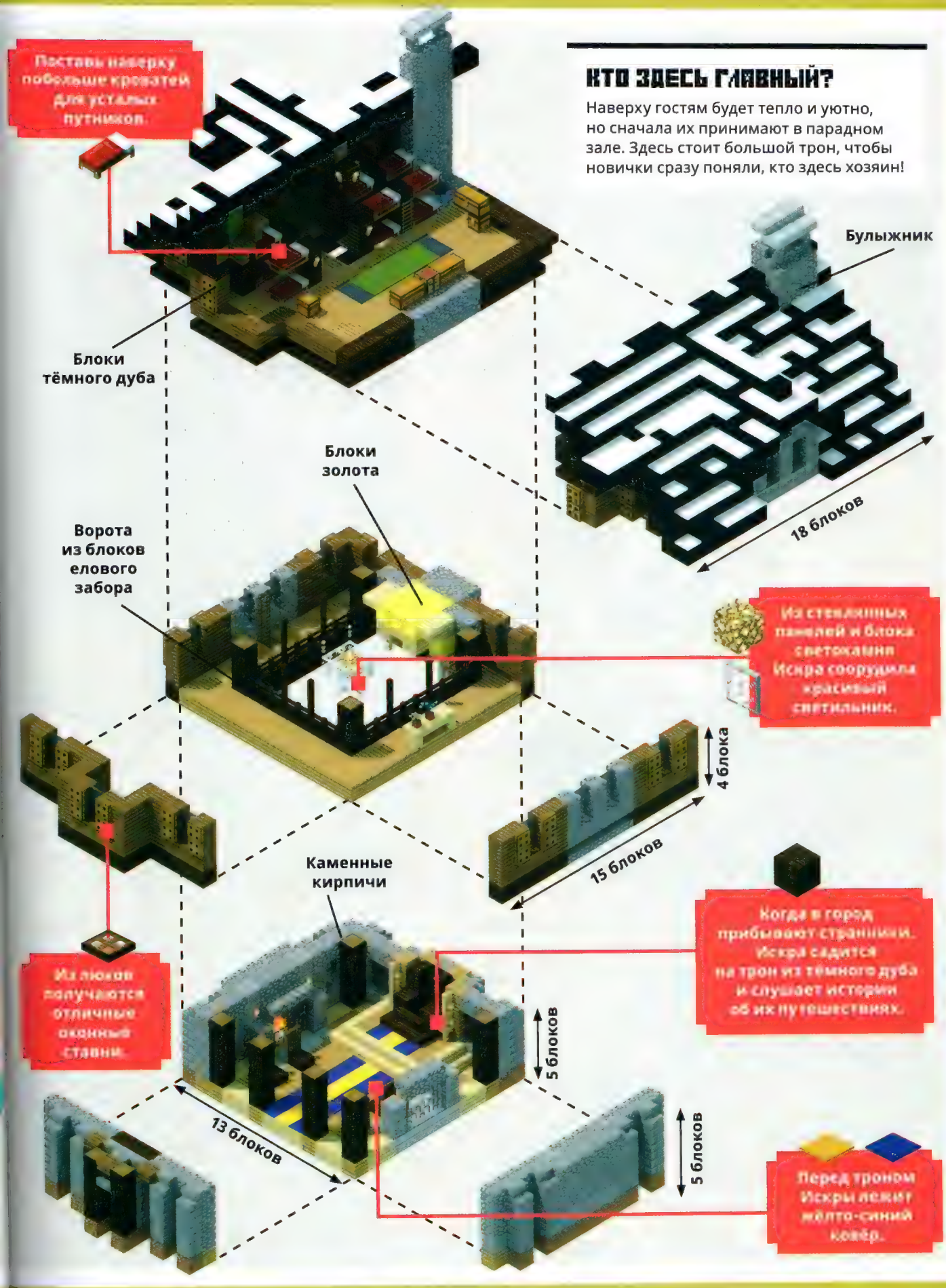
СОЛНЕЧНАЯ КРЫША

Крыша этого великолепного здания похожа на огненный шар. В мире снега и льда она сияет ярче солнца!

2 ЧАСА 1 2 3 4 СРЕДНЯЯ СЛОЖНОСТЬ

ЗИМНИЙ ОСОБНЯК

Гости твоей деревни первым делом попадают в зимний особняк, поэтому он должен выглядеть внушительно — и внутри, и снаружи. На первом этаже расположен зал для приёмов, где Искра и её друзья встречают гостей, а наверху — уютная жилая комната, где приятно отдыхать.



КТО ЗДЕСЬ ГЛАВНЫЙ?

Наверху гостям будет тепло и уютно, но сначала их принимают в парадном зале. Здесь стоит большой трон, чтобы новички сразу поняли, кто здесь хозяин!

2 ЧАСА 1 2 3 4 ПРОСТО

ФИНАЛЬНЫЕ ШТРИХИ

Ну как, понравилось строить зимнюю деревню? Проект непростой, но результат стоит затраченных усилий! А если хочешь изменить общий вид, это можно сделать без мучительной перестройки. Мы подскажем, как...

КРЫША ОСОБНЯКА

Можешь добавить к верхнему этажу балкон или даже надстроить ещё один этаж. Тогда в особняке разместится больше гостей.

ИНТЕРЬЕР

Если хочешь, чтобы особняк выглядел не так официально, убери трон и роскошные ковры и поставь для гостей уютный стол с креслами.

СОВЕТЫ ОТ BLOCKWORKS

Команда BlockWorks состоит из 60 строителей, художников и аниматоров. Если хочешь соорудить что-то зимнее, прочитай их советы!

1 Есть много блоков, которыми можно изобразить снег. Белый ковёр похож на большие заснеженные просторы, а из белого витражного стекла получатся снежинки или снегопад.

2 В зимних пейзажах будут хорошо смотреться деревья и растения — они добавят ярких зелёных красок. Постарайся брать деревья, типичные для холодного климата, например, ели или сосны.

3 Если поставить за блоком льда источник света, твой дом озарится великолепным сиянием! Но не ставь слишком близко, чтобы не растопить лед.

4 Если строишь зимнее здание в средневековом стиле, сделай высокую крышу.

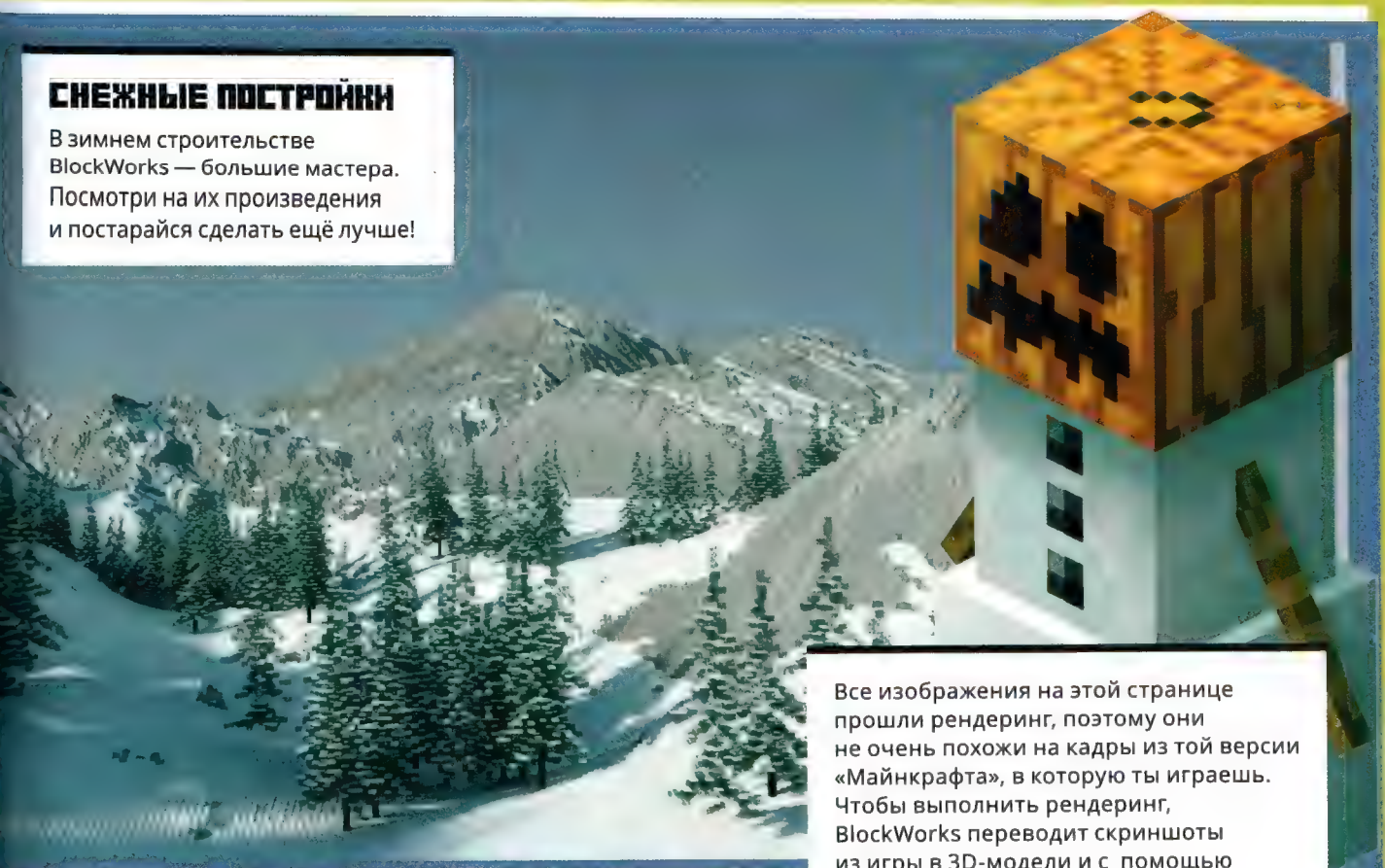
5 Нет ничего уютнее, чем тёплый очаг. В деревянном здании и камин, и дымовая труба должны быть каменными, иначе не миновать пожара!

Эти снежные горы построил @Aeriooos из BlockWorks.

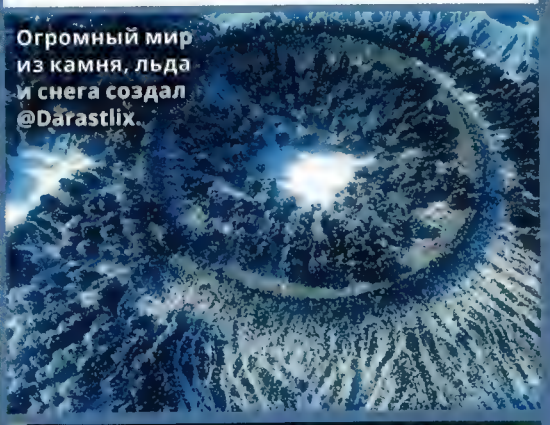
Дом семейства Макаллистер из фильма «Один дома» кропотливо воспроизвёл @knuckles527.

СНЕЖНЫЕ ПОСТРОЙКИ

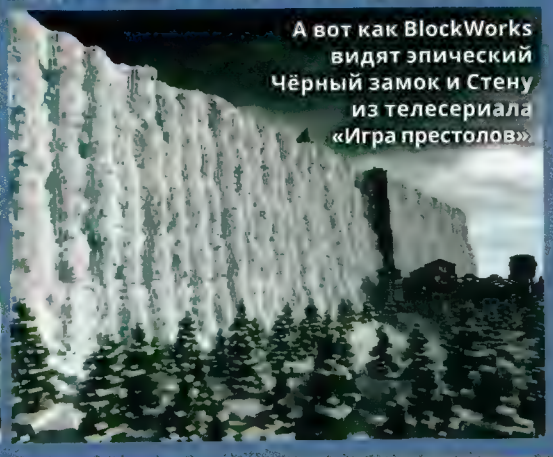
В зимнем строительстве BlockWorks — большие мастера. Посмотри на их произведения и постарайся сделать ещё лучше!



Все изображения на этой странице прошли рендеринг, поэтому они не очень похожи на кадры из той версии «Майнкрафта», в которую ты играешь. Чтобы выполнить рендеринг, BlockWorks переводит скриншоты из игры в 3D-модели и с помощью специальных программ добавляет детали и световые эффекты. Процесс сложный, но результат ошеломляет.



Огромный мир из камня, льда и снега создал @Darastlix.



А вот как BlockWorks видят эпический Чёрный замок и Стену из телесериала «Игра престолов».

ВОСТОЧНАЯ СКАЗКА

Жизнь в пустыне будет не так скучна и уныла, если ты живёшь как король!

Когда мы с друзьями решили посетить какой-нибудь тёплый биом и погреться на солнышке, я взяла на себя организацию жилища, ведь займись этим Медведь — и нам пришлось бы жить в норе!

Вместе со Скаути мы отыскали отличное местечко, и я занялась возведением роскошного пустынного дворца со всеми обязательными атрибутами вроде фонтанов и беседок.

Так как Монти постоянно притаскивал к нам ценные сувениры, я решила построить ещё и сокровищницу, защищённую песчаной ловушкой.

Так, а куда я дела солнцезащитные очки?

ПУСТЫННЫЙ ДВОРЕЦ

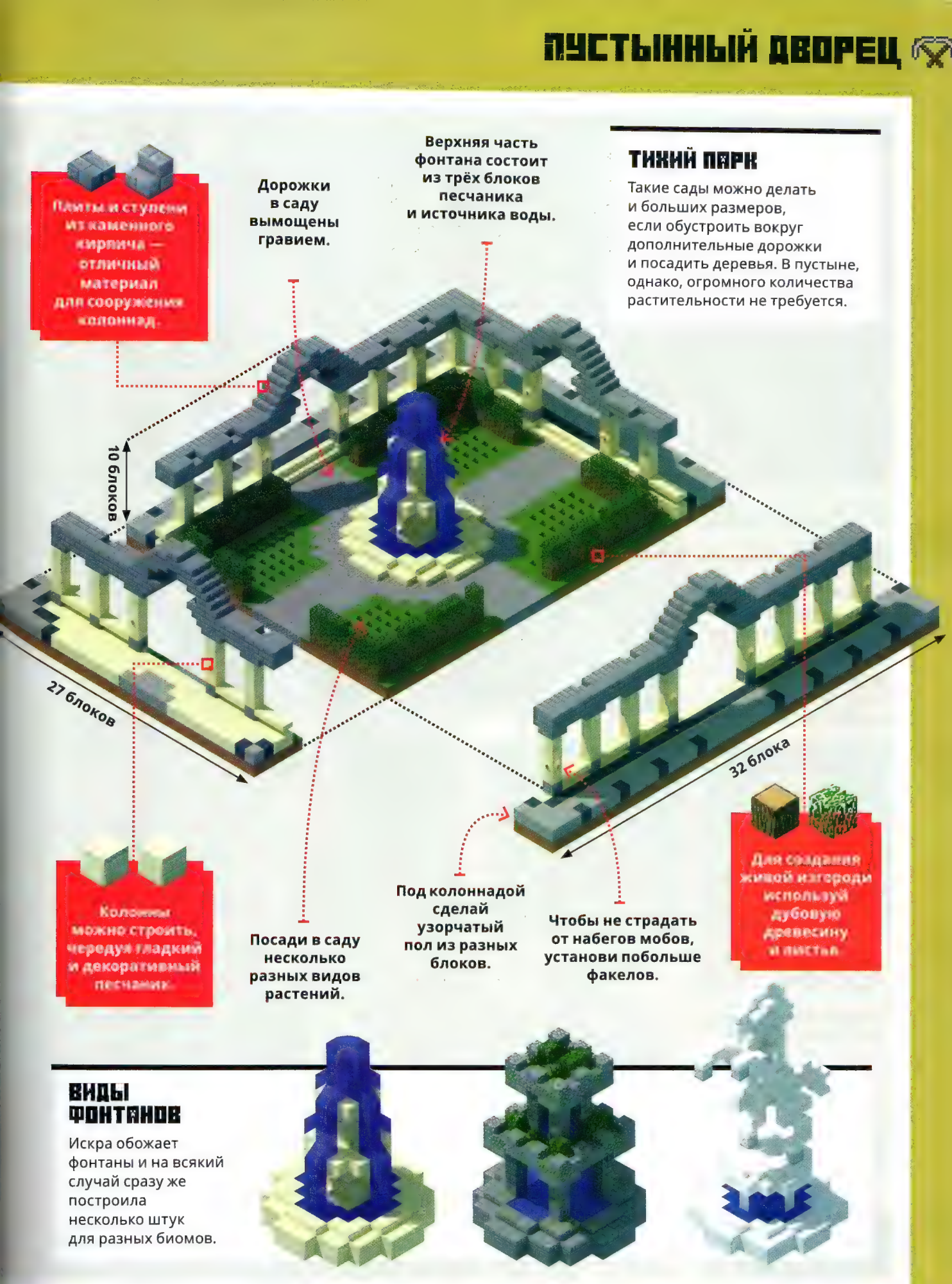
ПУСТЫННЫЙ ДВОРЕЦ

2 ЧАСА 1 2 3 4 СРЕДНЯЯ СЛОЖНОСТЬ

Пустыня — довольно унылое место, и Искра решила построить посреди бесконечных песчаных просторов яркое и роскошное жилище. Воду здесь очень трудно отыскать, и тем прекраснее будет наличие собственного сада с фонтаном.

КУПОЛА И БАШНИ

Во дворце Искры сочетаются несколько архитектурных стилей — купола соседствуют с плоскими башнями и округлыми крышами жилых помещений.



ТИХИЙ ПАРК

Такие сады можно делать и больших размеров, если обустроить вокруг дополнительные дорожки и посадить деревья. В пустыне, однако, огромного количества растительности не требуется.

ВИДЫ ФОНТАНОВ

Искра обожает фонтаны и на всякий случай сразу же построила несколько штук для разных биомов.

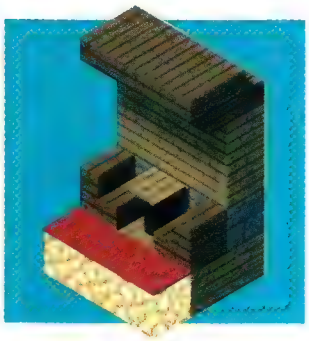
ДА БУДЕТ СВ

Даже лучшие из построек выглядят гораздо круче, если их правильно осветить. Искра расскажет об удачных способах постановки освещения.

Отдельно стоящие кучки факелов, вставки из светокамня, тыквы то тут, то там... Фи! Да, всё вокруг нужно осветить, чтобы в темноте не спаунились враги, но это можно сделать красиво. Научу тебя, пожалуй, делать действительно симпатичные осветительные системы.

ВНУТРЕННЕЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Настоящий строитель всегда заботится не только о внешнем виде, но и об интерьере своих творений. Делай всё красиво!

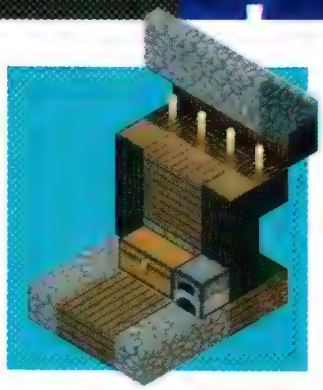


ОСВЕЩЁННЫЙ ПОЛ

Некоторые блоки, такие как ковёр, пропускают свет, и если светящиеся блоки накрыть, видимых источников света в помещении не будет. Факелы крепи на нижний край отверстия, а не на бока, иначе дым будет видно.

УКРАШЕННЫЕ ФАКЕЛЫ

Собираешься строить замок в средневековом стиле? Оборудуй подставки для факелов! Всё, что для этого потребуется, это рамка и какой-нибудь подходящий предмет, например чёрная шерсть, древесина или наковальня. Из маленьких деталей сложится замечательная картина!



ОСВЕЩЕНИЕ В АЛЬКОВАХ

Чтобы факелы не бросались в глаза, можно разместить их в специальных проёмах в верхней части стены глубиной один-два блока. С пола комнаты их не видно, поэтому сразу и не догадаешься, почему здесь так светло.

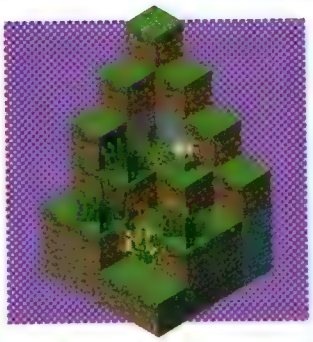
ET

НАРУЖНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Хорошо освещённая база отпугивает враждебных мобов, и я расскажу, как сделать не только полезно, но ещё и красиво. Это очень просто!

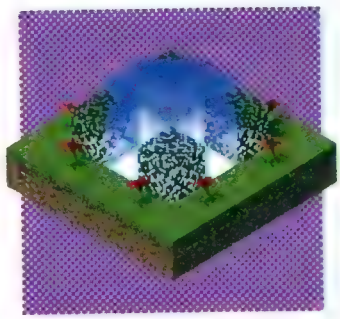
СРЕДНЕВЕКОВЫЙ ФАКЕЛ

Если ты не прячешь источники света, а, наоборот, хочешь, чтобы их было видно издалека, построй себе гигантский факел из адского камня. Поставь большой кусок адского камня на нужной высоте и спрячь его в «чашу» из булыжника, стоящую на земле. Законченный факел нужно поджечь. Враги трижды подумают, стоит ли заглянуть к тебе на огонёк!



ПОДЗЕМНАЯ МОЛНИЯ

Свет проходит сквозь блоки листвы, поэтому, если вырыть яму глубиной два блока, поставить туда источник света и закрыть листвой, то получится замечательная лампа в форме молнии! Самая пышная листва растёт в джунглях.



СВЕТЯЩАЯСЯ ОГРАДА

Листья замечательно смотрятся, если закрыть ими длинный источник света вокруг садов, огородов и вообще чего угодно. В яму глубиной 1 блок спрячь источник света, а сверху помести блок листьев. На закате это смотрится особенно круто!

КУРС НА УГЛУБЛЕНИЕ!

Руководствуясь лишь своей фантазией, ты можешь выстроить себе потрясающую базу даже под землёй! Искра расскажет, с чего начать...

По ночам в Верхнем мире выбираются на охоту злые мобы, да и днём, бывает, встретишь разбойников.

Что-то мне там разонравилось!

Бывают дни, когда не хочется ни с кем сражаться, а хочется спокойно заниматься своими делами, и чтобы никто не мешал. Подземная база — отличный вариант убежища для таких занятий!

Строить под землёй несложно, для этого нужны лишь кирка и чёткое понимание того, какой результат ты хочешь получить.

Я покажу тебе свою базу, но не стесняйся делать всё по-своему! Существует бесчисленное множество способов достичь своей цели. Включи воображение — и тебе даже не захочется выбираться на поверхность.

ГЛАВНЫЕ ПРАВИЛА

Перед тем как закопаться под землю, прочти советы Искры. Она мастер и знает все основы строительства.

1. ХОРОШЕЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Если ты собираешься строить бункер на большой глубине, тебе понадобится выкопать большую пещеру. Чтобы в темноте не появлялись мобы, захвати побольше факелов и хорошенько освети стройплощадку.

2. ЗАПАС ИНСТРУМЕНТОВ

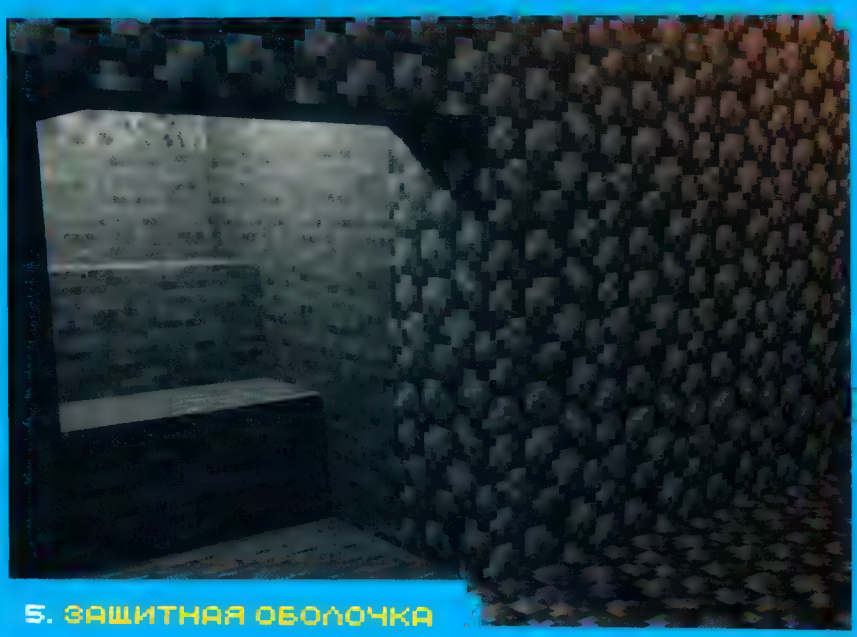
Даже если ты не собираешься строить колоссальную систему тоннелей, инструмента понадобится немало. Не трать ценные алмазы — просто возьми с собой с десяток железных кирок, каждая из них разобьёт по 251 блоку.

3. КОПАЙ С ПОВЕРХНОСТИ

Если ты не хочешь закапываться слишком глубоко, можно начинать стройку прямо с земли. Разметь контуры будущего убежища и начинай раскопки сверху, чтобы при свете дня иметь поменьше проблем с мобами. После того как яма будет готова, верни слой земли на место.

4. ПОБОЛЬШЕ ПРОСТРАНСТВА

Совсем маленький бункер годится лишь для того, чтобы переночевать. И если ты собрался строить полноценную базу — делай просторные и уютные комнаты, точно такие же, какие ты сделал бы для себя на поверхности. В противном случае база может быстро тебе надоесть.



5. ЗАЩИТНАЯ ОБОЛОЧКА

Ещё одна распространённая ошибка новичка — отсутствие защиты от криперов. Если взрывоопасный моб нападёт на кого-нибудь на поверхности, он вполне может проломить крышу твоей базы. Чтобы этого не случилось, построй крышу из прочного материала, такого как булыжник. Рекомендую строить в два слоя!

НАЛАДЬ БЫТ

После того как пещера вырыта, можно приступать к обустройству помещений. Искра расскажет об этом поподробнее.

ЧАСЫ

Основная проблема подземного жителя — неясно, когда можно выбираться на улицу и не угодить при этом в объятия крипера. Решить её очень просто — возьми датчик дневного света и подключи его к светокамню! В Сети есть множество советов на этот счёт, но я думаю, ты и сам справишься!

ДОМАШНИЙ УЮТ

Лично на меня мрачные помещения без отделки навевают жуткую тоску. Время приступать к украшениям! Я сделала яркие стены из цветного бетона и деревянные полы, напоминающие мне об уютных избушках на поверхности. Для мягкого освещения используй светокамень.

ПОТАЙНОЙ ВХОД

Какой смысл сооружать скрытую базу, если все её видят? Построй механическую дверь из красного камня со скрытым пусковым механизмом, чуть позже я расскажу как!

ВОДОСНАБЖЕНИЕ

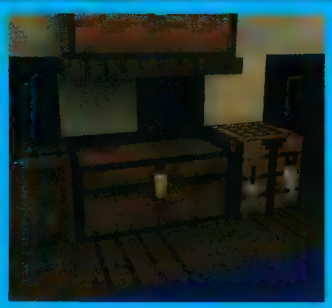
Если ты собираешься подолгу сидеть на базе, без воды никак не обойтись. Для устройства источника воды выкопай яму 2×2 блока и вылей туда два ведра воды. Бассейн готов! Знал бы ты, сколько строителей забывают о такой простой вещи!

СПАЛЬНЯ

Ещё одна ошибка новичка — отсутствие спальни! Кровать понадобится, если ты хочешь сохраниться и возобновить игру прямо в своём бункере. При устройстве спальни следи, чтобы она была поглубже: если в пяти блоках сверху по ночному миру будут бродить мобы, уснуть тебе не удастся.

НА ДОСУГЕ

Чтобы в бункере было чем заняться, нужно хорошенько его оборудовать. Искра собрала множество полезных устройств, чтобы время, проведённое в убежище, не пропадало зря.



КОМНАТА КРАФТА

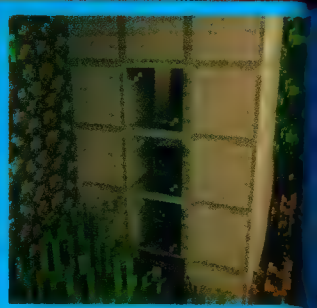
Моя любимая комната! Поставь в одном из помещений верстак и размести вокруг множество сундуков с полезными блоками и ресурсами для изготовления предметов первой необходимости. Больше ничего не нужно — комната уже само совершенство!

ФЕРМЫ-АВТОМАТЫ

Некоторые строят под землёй обширные поля и огороды наподобие тех, что можно найти наверху. Мне делать так не очень нравится — всегда можно построить механизм, который будет добывать пищу без твоего участия. Я опишу парочку самых простых, а как их делать, додумывай сам!

1. ФЕРМА ДЛЯ ПШЕНИЦЫ

Это устройство состоит из раздатчика, полного костной муки, для ускорения роста пшеницы, и липкого поршня, собирающего готовые колоски. Для такого механизма нужен компаратор, но в остальном всё довольно просто. Ты справишься!



2. ДОБЫЧА КУРЯТИНЫ

Главный компонент этого механизма — раздатчик. Куры несут яйца, они попадают в воронку, ведущую в раздатчик, и тот выбрасывает их вниз. Яйца разбиваются, вылупляются новые куры, и их жарит раздатчик, полный лавы. Автоматика!

ЗАПАСНОЙ ВЫХОД

Итак, ты наконец закончил строительство и выкопал крутейший бункер в мире. Но что ты будешь делать, если нападут враги?

Покидать убежище будет грустно, но всё же пути отхода лучше продумать заранее, ведь потом можно вернуться и отвоевать бункер обратно!

В кубическом мире есть множество вариантов обустройства потайного входа. Простейший из них — тоннель на поверхность, закрытый в точке выхода тем же блоком, что и рядом с ними, тогда для выхода тебе нужно будет добыть этот единственный блок.

Существуют и более сложные потайные механизмы, созданные из нажимных плит и красного камня. Прогуливаясь мимо таких дверей, никто и не подумает, что это вход в тоннель, однако прежде чем делать такой механизм, выкопай для начала простой тоннель.

КОМНАТА ЗАЧАРОВАТЕЛЯ

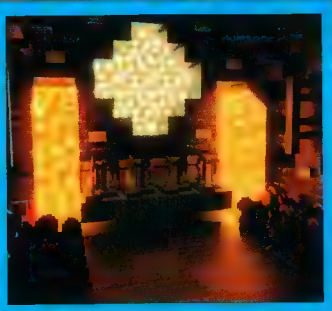
ще одно отличное анятие для укрывшихся подземелье — ложение чар свои инструменты доспехи. Для омнаты понадобится тол зачаровывания 15 книжных шкафов круг. Не забудь тавить место для ебя! По соседству жно устроить комнату наковальней.

СКЛАД

Под подземной базой можно выкопать себе новую шахту для добычи ресурсов. Чтобы их было куда складывать, заранее позаботься о комнате, полной сундуков. Двойные сундуки можно ставить рядом, но между ними останется пустой блок. Туда можно поставить сундук-ловушку.

КОМНАТА ДЛЯ ПЕРЕПЛАВКИ

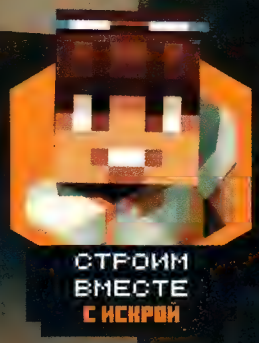
Чтобы переплавить добытую руду, тебе понадобится комната с печами. Можно просто поставить несколько штук в ряд, а можно соорудить автоматическое устройство, включающее рельсы с вагонеткой, воронки и красный камень. В Сети есть множество примеров подобных механизмов.



КОМНАТА ДЛЯ ВАРКИ ЗЕЛИЙ

Ещё один способ провести время с пользой — варка зелий! Для минимального набора тебе потребуется варочная стойка и большой запас различных ингредиентов — больше всего расходуется адский нарост, поэтому его собирай в первую очередь. Зельеварение тоже можно автоматизировать!

ЖИЗНЬ ПОД ЗЕМЛЁЙ



Постройка бункера — это одно из самых сложных занятий в игре! Присаживайся поудобнее и слушай внимательно, — Искра расскажет, как построить подземную базу твоей мечты.

Строить под землёй — моё любимое занятие! Это интересно и весело, ух, я сейчас запрыгаю от радости!

Хоть это непросто и отнимает кучу времени, подземное строительство станет гораздо легче, если начинать стройку, уже зная, чего хочешь.

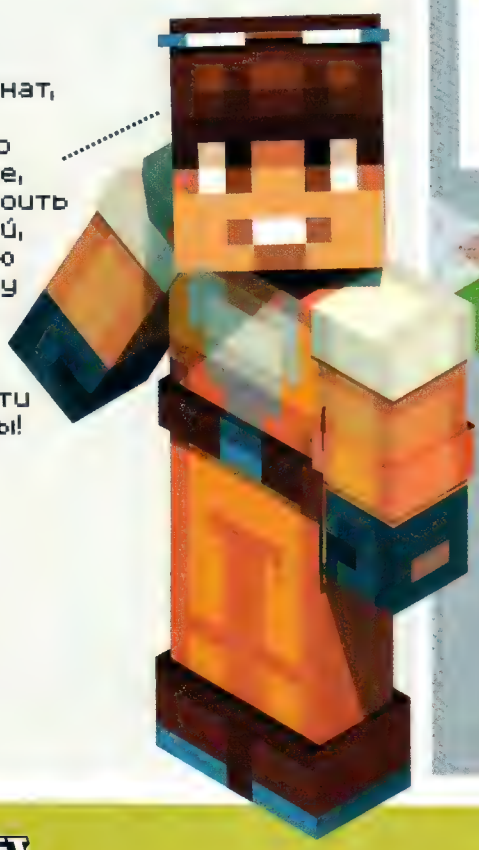
Чтобы вдохновить тебя на сооружение бункера, я покажу тебе, как строила свою любимейшую из подземных баз!

Не забывай, что каждый строитель захочет организовать своё убежище по-своему. Не стесняйся позаимствовать у меня понравившиеся участки, и уж точно не бойся переделать что-то на свой вкус! Самое главное в бункере что? Чтобы он нравился хозяину!

2 ЧАСА 1 2 3 4 СРЕДНЯЯ СЛОЖНОСТЬ

Лучший способ постройки бункера — это представить, что ты больше никогда не выберешься на поверхность. Отталкиваясь от этой мысли, ты сразу же сможешь собрать все необходимые предметы для неограниченного пребывания под землёй. Там, конечно, страшновато, но жить вполне можно! И не забывай, что на самом деле выход в Верхний мир останется открытым. Совсем необязательно размещать в своей базе все перечисленные помещения сразу: начни с малого, затем постепенно расширяй границы бункера, пока он не вырастет в полноценное убежище.

Помимо комнат, о которых рассказано чуть раньше, можно устроить склад зелий, мастерскую по красному камню, линию метро... Возможности бесконечны!



ПОРТАЛ В НИЖНИЙ МИР

Чтобы прямо из бункера уходить в путешествие по Нижнему миру, построй на базе портал. От него и пользы масса, и выглядит круто!

Для магической мастерской понадобятся книжные шкафы и стол зачаровывания.

ВОЛШЕБНАЯ МАСТЕРСКАЯ

Пора поколдовать! Самые лучшие чары накладываются только в присутствии 15 книжных шкафов.

СПАЛЬНЯ

В этой важнейшей части базы установи кровать, чтобы проснуться в безопасности, если вдруг тебя настигнут враги.

Для отделки спальни можно использовать люки.

Построй обсидиановую рамку — её нужно поджечь огнивом.

Копай с запасом!

В слишком тесных помещениях даже у самых крепких игроков может начаться клаустрофобия. Избежать этого помогут высокие потолки и роскошный вход на базу.

Механическая дверь

Используй красный камень, чтобы построить механическую дверь, недоступную для мобов и отпугивающую недоброжелателей. Механизм открытия можно спрятать.

Если принести в бункер компостер, можно извлечь пользу даже из листьев.

Ферма

Для выращивания растений нужен свет, и совсем необязательно именно солнечный. Также позаботься о том, чтобы рядом с грядками была вода.

Морковь и пшеница отлично подойдут для начинающего подземного садовода.

Рядом с грядками поставь сундуки, чтобы складывать туда собранный урожай.

Подземный сад

Древесина необходима для изготовления инструментов и как стройматериал, а значит, можно устроить себе небольшой садик для выращивания деревьев.

МЕХАНИЧЕСКАЯ ДВЕРЬ

СТРОИМ ВМЕСТЕ С ИСКРОЙ

У любой подземной базы обязательно есть краснокаменная дверь, или спрятанная, или у всех на виду. Искра расскажет, как построить себе такое устройство.

Чего хочет игрок после хорошей прогулки с друзьями? Хорошенько отдохнуть! И чтобы враги нас не тревожили, я построила механическую дверь!

Кто-то прячет вход на базу от чужих глаз, а кто-то гордо выставляет плоды своего труда напоказ. В любом случае, большая и надёжная механическая дверь — признак серьёзного игрока!

Я расскажу, как построить несложную автоматическую дверь, а ты можешь усложнить механизм и добавить новые функции. Прочитай мои советы — и вперёд, к новым свершениям!

60 МИНУТ 1 2 3 4 ПРОСТО

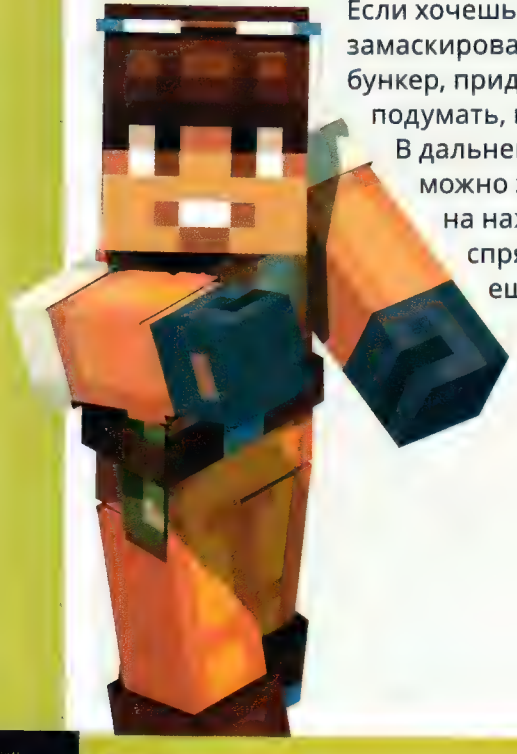
СТРОИМ МЕХАНИЧЕСКУЮ ДВЕРЬ

Это не так сложно, как кажется. Опытные строители могут спрятать и механизм, и дверь, и тогда база станет по-настоящему тайной.

Существует масса способов постройки двери. Конкретно эта поможет тебе разобраться в частях механизма и принципах их взаимодействия.

Дверь работает от нажатия рычага, втягивающего липкие поршни, открывающие проход.

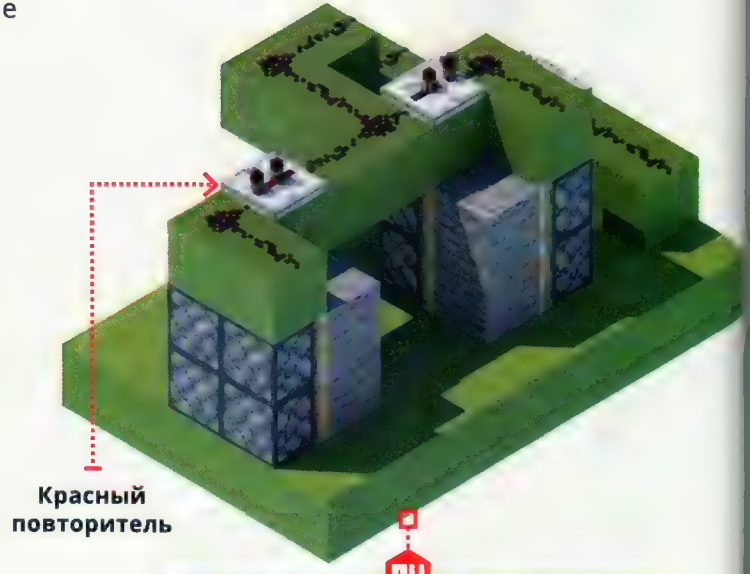
Я покажу тебе сам механизм, а как его прятать, придумай сам! Если хочешь хорошенько замаскировать вход в свой бункер, придётся немного подумать, как это сделать. В дальнейшем рычаг можно заменить на нажимную плиту, спрятать которую ещё проще.



01

ПОРШНИ И КАРКАС

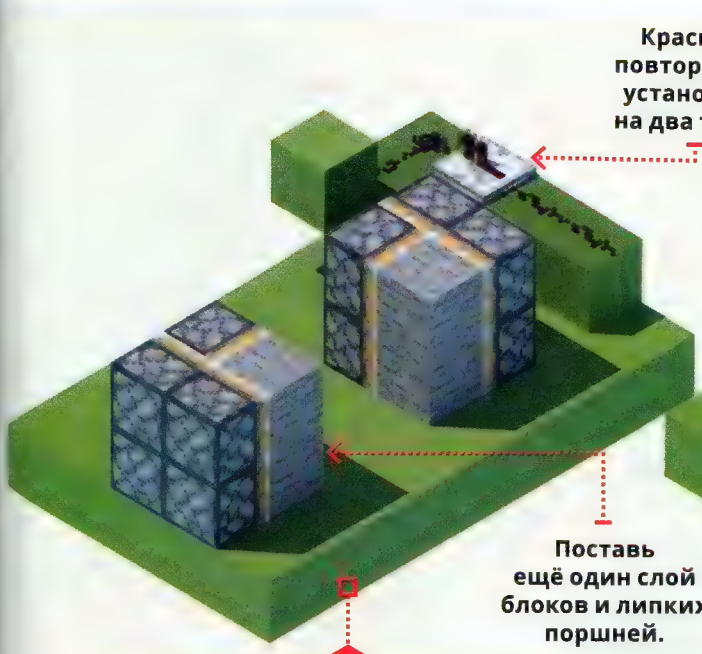
Установи шесть липких поршней и два любых блока. Рядом расставь блоки в форме буквы «Г», как показано на картинке. Искра строила из зелёной керамики, но можно брать любые блоки.



04

ЕЩЁ НЕМНОГО МЕХАНИКИ

На блоки, установленные сверху, поставь ещё два красных повторителя и проложи «провода» из красной пыли. Оба повторителя установи на два такта.



02

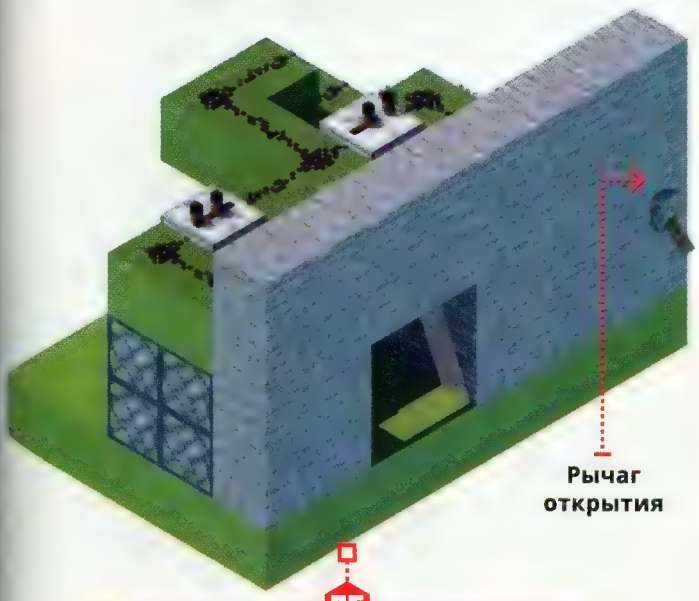
КРАСНЫЙ КАМЕНЬ

Поставь второй слой липких поршней, как изображено сверху. На блоки в форме буквы «Г» поставь повторитель и красную пыль для взаимосвязи элементов механизма.

03

ПРОДОЛЖАЙ СТРОИТЬ

Используя любые блоки, продолжай строить в соответствии с чертежом. На этом этапе можно взять блоки, подходящие к окружающему ландшафту, чтобы запутать врагов.



05

СПРЯЧЬ И ВКЛЮЧАЙ

Дверь готова! Закрой переднюю часть маскировочными блоками и установи рычаги для открытия и закрытия двери с обеих сторон конструкции.

УСТАНОВКА НА БАЗЕ

Теперь, когда ты знаешь, как строить двери, пора построить такую на базе. Если ты используешь блоки, из которых состоит ландшафт, и спрячешь рычаг, отыскать вход будет очень непросто!

В ГЛУБИНАХ ОКЕАНА

Что, обычной стройкой тебя уже не удивить? Тогда Искра предлагает новый вызов: строительство под уровнем моря!

На первый взгляд, подводное строительство кажется трудным, но это не так. Я обожаю там строить!

Правда, просто нырнуть в море и начать расставлять блоки нельзя. Сначала нужно хорошенько всё продумать и запастись кое-чем из предметов.

Я расскажу об основных сложностях. Послушай моих советов, и у тебя получится отличная база на зависть всем окружающим!

Существует несколько способов подводного строительства, так что изучи их все и выбери то, что подходит тебе лучше всего.

И помни, что главный инструмент настоящего художника — это его воображение!

ЭТО НУЖНО ИМЕТЬ, ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ

Чтобы подводное строительство прошло без происшествий, нужно с самого начала кое о чём позаботиться.

ДВИЖЕНИЕ

Под водой ты двигаешься медленнее и блоки добываются чуть дольше. Если ты позаботился о подводном дыхании, можно зачаровать шлем на родство с водой — уровень III этих чар сделает тебя столь же ловким, как и на поверхности.

ВАЖНЫЕ РЕШЕНИЯ

С некоторыми вопросами лучше определиться задолго до установки первого блока.

1. ВЫБЕРИ ТИП ОКЕАНА

Океаны кубического мира отличаются друг от друга, так что перед возведением базы определись, какой ты её видишь.

Если для тебя важна скрытность и ты хочешь строить поглубже, то твой выбор — глубокий океан.

Если же ты не возражаешь, чтобы базу было видно с поверхности, можно строиться в неглубоком прохладном океане.

Также решающим фактором может стать вид из окон подводной базы. Морское дно прохладных океанов состоит из светлых блоков песка и тёмного гравия, а холодные подойдут любителям синей цветовой гаммы.

2. ВЫБЕРИ ПЛОЩАДКУ

Определившись с океаном, переходи к поискам подходящего места для строительства. Лично я советую строить первую базу в прохладном океане: начав работу, ты обнаружишь, что на дно проникает свет с поверхности и днём можно строить, не опасаясь неожиданных атак.

При строительстве на глубине вокруг будет куда темнее, и чтобы обезопасить тыл, тебе придётся устанавливать освещение. Об этом тоже расскажу.

Ну и наконец, площадка должна быть достаточно большой для твоих построек, а морскую траву и прочую подводную растительность лучше убрать заранее.

НУЖЕН ВОЗДУХ!

Чтобы дышать под водой, тебе тоже потребуется помощь, если, конечно, ты не рыба. Вот чем пользуюсь я.

ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ

Если наложить эти чары на шлем, ты сможешь дышать под водой 15 лишних секунд за каждый уровень чар, то есть на III уровне ты сможешь задержаться на глубине на 45 секунд.

ЗЕЛЬЕ ПОДВОДНОГО ДЫХАНИЯ

Из адского нароста, иглобрюха и колбы воды можно сварить зелье, эффект которого длится три минуты. Если же добавить туда красную пыль, эффект увеличится до восьми минут.

КОЛОННЫ ПУЗЫРЬКОВ

Пузырьки появляются над блоками магмы, если те возникли под водой и не превратились в обсидиан. В колонне можно отдышаться, но будь осторожен — тебя потянет вниз, так что лучше сразу же начинай плыть вверх и не опускайся слишком глубоко.

ОСВЕЩЕНИЕ

Если строить в темноте, есть риск подвергнуться нападению свирепых мобов, особенно если ты выбрал глубокий океан. Факелы под водой не горят, а значит, нужно пользоваться другими предметами.

МОРСКОЙ ОГУРЕЦ

Эти колонии крошечных светящихся существ не только очень милые и светятся, но ещё и прекрасно вписываются в океанский ландшафт! Отыскать их можно в тёплых и прохладных океанах.

МОРСКОЙ ФОНАРЬ

Подобно морским огурцам, этот блок идеально смотрится в подводных постройках. Морские фонари можно сделать из кристаллов или осколков призмарина, а также отыскать в подводных крепостях и затопленных руинах.

СВЕТОКАМЕНЬ

Светокамень светится под водой и даёт неплохой уровень освещения, но смотрится не так органично, как предыдущие варианты источников света. Тем не менее отпугивать мобов он вполне годится.

ТЫКВЕННЫЙ ФОНАРЬ

Эти тыквы тоже работают под водой и не гаснут. Чтобы сделать такую, совмести в сетке крафта вырезанную тыкву и факел.

МОРСКОЙ ПРОВОДНИК: ЛУЧШИЙ ДРУГ ПОДВОДНОГО ТВОРЦА

Если ты собрался строить просторную многофункциональную базу во мрачных океанских глубинах, морской проводник тебе не помешает. Он и поможет в строительстве, и защитит от мобов.

Построенный под водой проводник даёт игрокам в радиусе от 32 до 96 блоков много преимуществ:

- **Подводное дыхание.**
- **Подводное ночное зрение.**
- **Ускоренная добыча блоков.**
- **Проводник максимального уровня будет уничтожать врагов.**
- **Проводник светится так ярко, что его хватает на всю стройплощадку!**

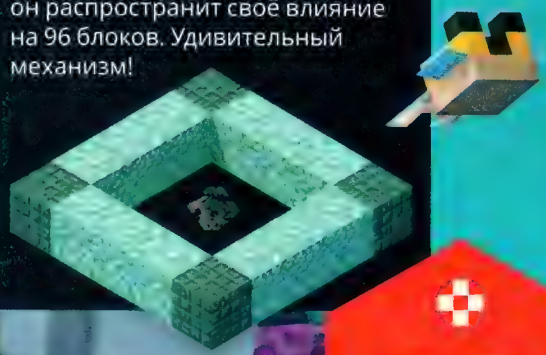
Нравится? Ещё бы!
А вот как его сделать...

1. СДЕЛАЙ ПРОВОДНИК

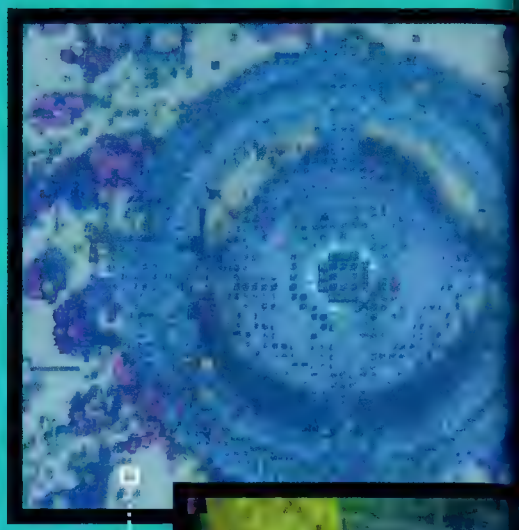
Сначала его нужно сделать по этой схеме. **Сердце моря** можно найти в сундуке с кладом, а **раковины наутилуса** — выловить на рыбалке.

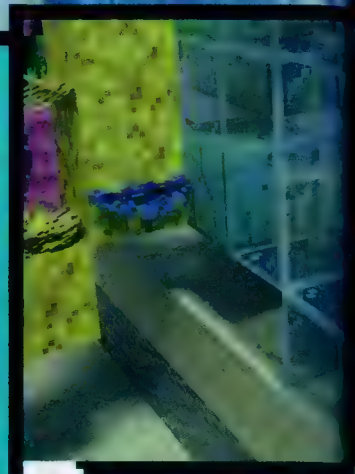
2. ПОСТРОЙ РАМКУ

Чтобы запустить проводник, вокруг него нужно построить одну или несколько рамок размерами 5×5 блоков из призмарина, тёмного призмарина, блоков призмарина или морских фонарей.
Для достижения максимальной мощности вокруг морского проводника придётся построить три рамки — одну горизонтальную и две вертикальных крест-накрест. Проводник в одной рамке из 16 блоков будет давать бонусы игрокам в радиусе 32 блоков, но если потратить 42 призмариновых блока на все три рамки, он распространит своё влияние на 96 блоков. Удивительный механизм!



А теперь наконец-то пришло время строить! Я дам несколько основных советов для начинающих зодчих.





1 ГЛУБИННОЕ ЖИЛИЩЕ

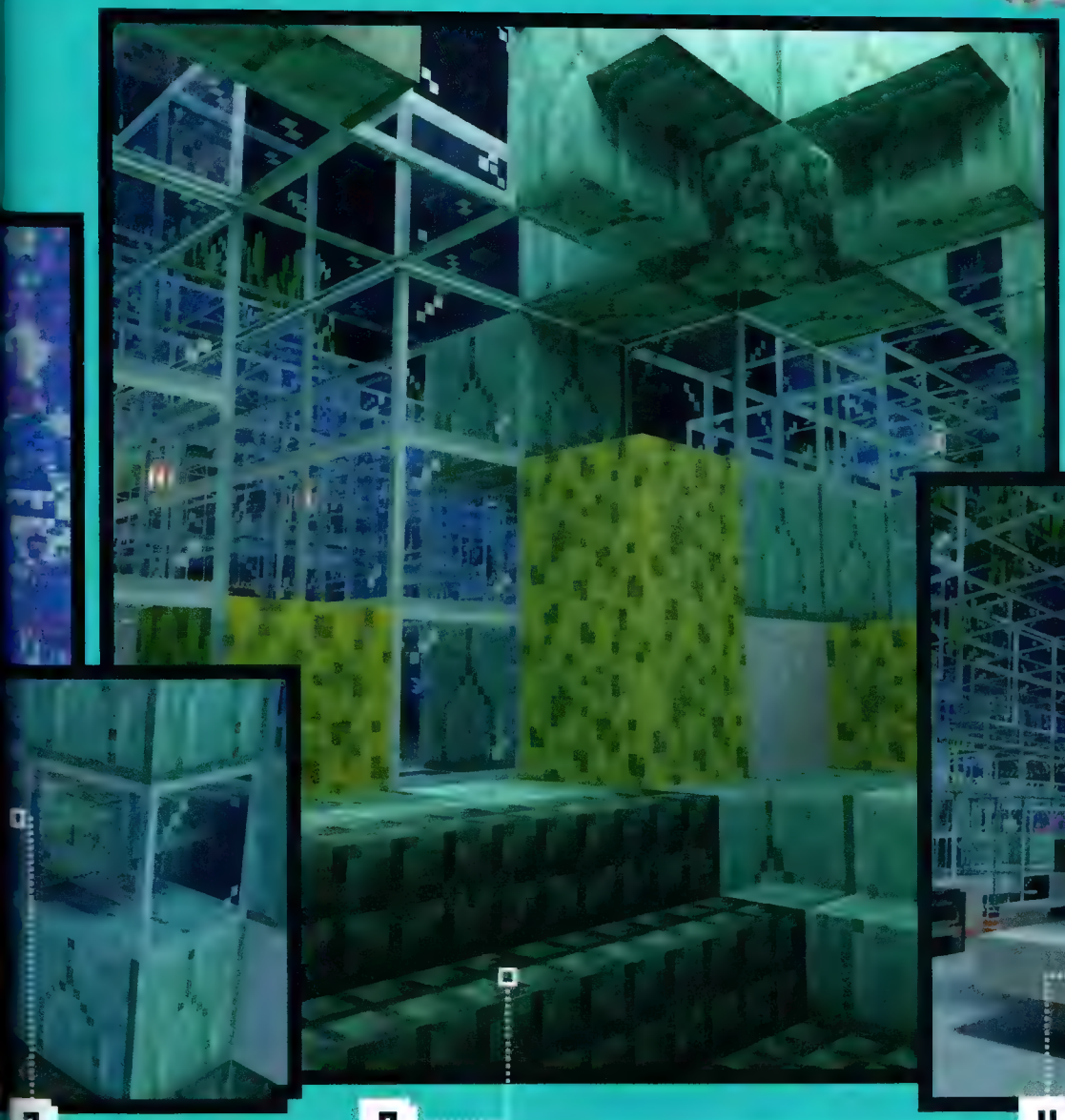
Начни возведение базы с постройки внешних стен. Внимательно следи, чтобы в них не было отверстий, ведь потом тебе предстоит убрать воду из помещения и продолжить строительство, а если обнаружится, что крыша протекает, водой придется заниматься куда дольше!

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Занимаясь строительством, не теряй бдительность. Океаны кишат утопленниками, которые только и мечтают подкрасться к тебе и нанести побольше урона. Держи ушки на макушке!

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Работая под водой, имей при себе запас молока. В океанах живут иглобрюхи, которые отравят тебя, если к ним случайно прикоснуться. Сразу выпей молока, оно излечит.



2 ДОБАВЬ ДВЕРЬ

Чтобы попадать на базу без угрозы затопления, подойдет и обычная дверь, плотно пригнанная к водонепроницаемому проёму.

Закончив стены, поставь дверь так же, как сделал бы это на суше, и когда ты уберешь воду из внутренних помещений базы, в неё можно будет пользоваться без опасения затопить своё убежище.

3 УБЕРИ ВОДУ

Воду из закрытого помещения можно убрать двумя способами.

БЛОКИ

Этот способ — самый популярный. Просто ставь блоки песка или гравия по всему помещению, а затем собери их. Повторять до полного высыхания помещений.

ГУБКА

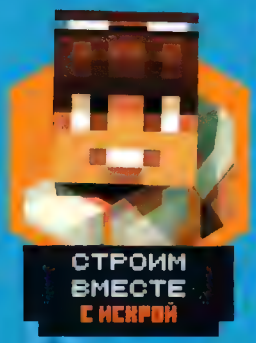
Губки можно отыскать в подводных крепостях. Одна губка впитает 9×9×9 блоков воды, а затем станет мокрой. Так получится куда быстрее, а мокрую губку можно высушить в печи.

4 ЗАСЕЛЯЙСЯ

Вот и всё! Вода убрана, можно заняться оборудованием базы. Расставь мебель и всё что хочешь.

Не забывай, что, если размахивать киркой слишком энергично, можно ненароком пробить внешнюю стену. Постарайся сразу же заткнуть дыру каким-нибудь блоком, иначе внутрь наберется немало воды. В таком случае помни про блоки и губки.

ПОДВОДНЫЙ КУПОЛ



Итак, товарищи строители, слушаем внимательно! Сейчас Искра покажет вам свою самую крутую и сложную постройку! Приготовьтесь выложиться на полную. Готовы? Начинаем погружение!

Моя первая подводная база получилась так себе. Там было темно, тесно и совсем не было окон, чтобы наблюдать за рыбками и ростом водорослей.

Так как обзора у меня не было, ту базу можно было строить где угодно, но новое убежище я решила построить там, где мне откроется самый лучший вид на океанское дно.

Для возведения такого сооружения тебе потребуется немало времени, сил и ресурсов, но результат того стоит — из этого купола и уходить-то не хочется!

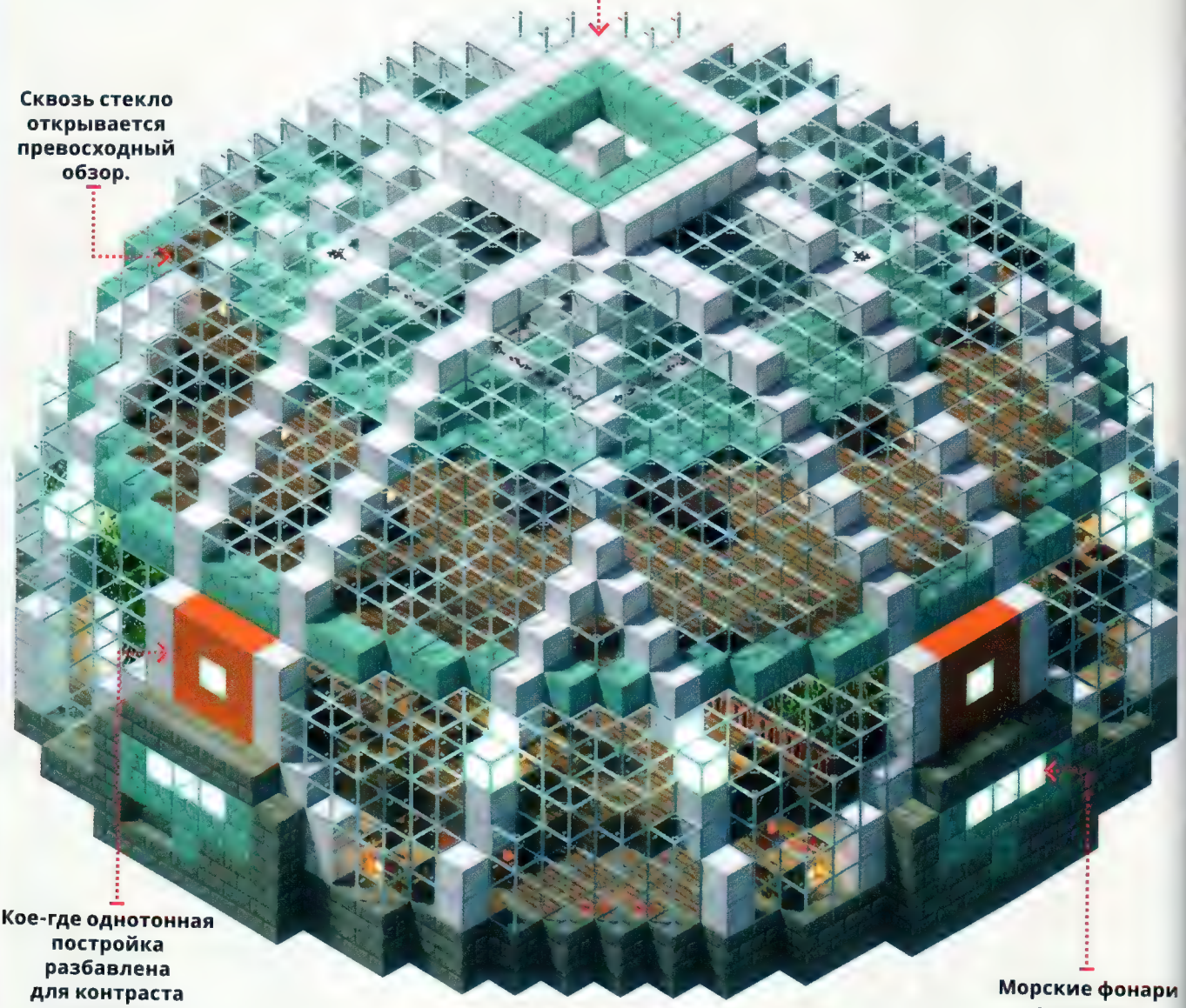
СТРОИМ ПОД ВОДОЙ

2 ЧАСА 1 2 3 4 СЛОЖНО

Перед началом строительства отточи до совершенства свои навыки подводной стройки и собери достаточно зелий и зачарованных доспехов. Купол — непростая постройка, и её возведение может отнять у тебя немало сил. Но ты только посмотри на результат! Жалеть о потерянном времени точно не придётся.

КРУГОВОЙ ОБЗОР

Основной материал купола — стекло, так что, по сути, ты строишь одно громадное окно. Остальные блоки подобраны так, чтобы гармонировать с синевой океанских глубин и друг с другом.



Внешние стены купола сделаны из призмаринового кирпича и железных блоков, превосходно вписывающихся в морскую тему строения.

Разместите побольше сундуков для хранения стройматериалов, которые придётся носить с земли.

Внутреннее освещение обеспечивается фонарями — функционально и стильно.

Стекло и морские фонари органично смотрятся на морском дне.

Листва сделает интерьер купола гораздо уютнее.

Разбей небольшой огород для пополнения припасов и хорошенько освети его.

Маленькие детали вроде пола в клетку будут напоминать о доме.

Разместите в куполе лабораторию чародея, и за чарами не придётся выбираться на поверхность.

ШЛЮЗ ДЛЯ ПОДВОДНОГО КУПОЛА

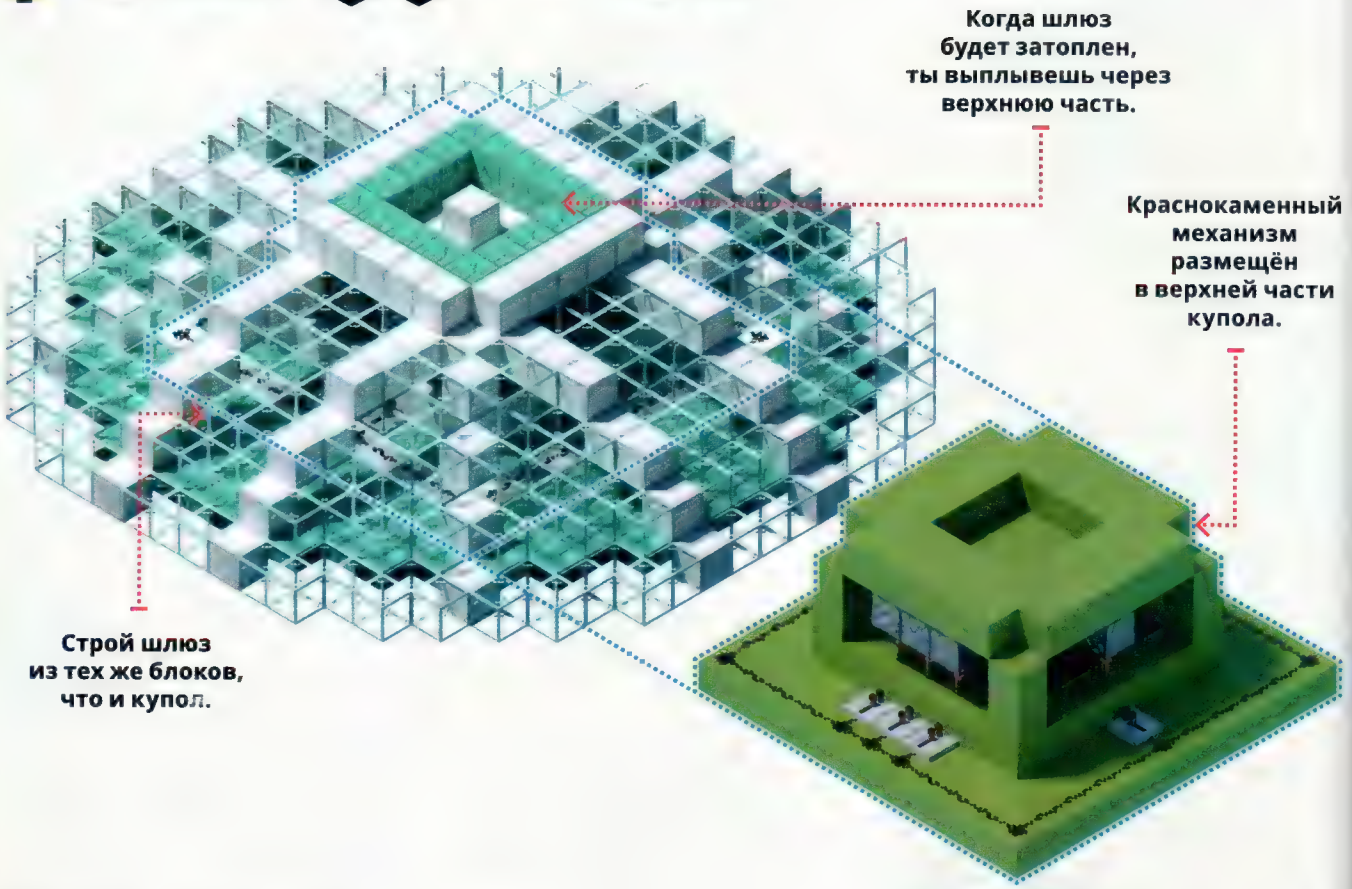
Отправляясь в подводную вылазку, защити свою базу от морской воды. Сооруди шлюз.

Постройка подводного купола отнимает кучу времени, сил и материалов, и тебе вряд ли захочется, чтобы эту потрясающую конструкцию затопило!

Защитить вход во время вылазок поможет шлюз. Эта сухая комната, в которую поместишься и ты, и твои друзья, находится в верхней части купола. Если нажать на кнопку, включается хитрый краснокаменный механизм, и шлюз наполняется морской водой.

Шлюз полностью герметичный, и вода не испортит твою базу. Вот и отлично!

60 МИНУТ 1 2 3 4 ЛЕГКО



Чтобы подводную базу не затопило, необходим шлюз. Искра как раз такой и построила.

Для выхода из купола сначала открой люки в нижней части шлюза и войди в него, а затем потяни рычаг на стене. Блоки сверху откроются, вода хлынет в шлюз, и можно будет без проблем выплыть в океанские просторы.

Чтобы всё получилось, тщательно следуй чертежам и не забудь приподнять стороны квадрата. Если этого не сделать, вода выльется на схему и смоет красную пыль. Полундра!

ЗАДАНИЕ

Шлюз Искры работает только в одну сторону. Сможешь сделать механизм, который откачает воду при твоём возвращении?

МЕХАНИЗМ

Переходим к самому интересному: управление! Установи рычаг и красные факелы, как на рисунке, и продолжи устанавливать блоки. Механизм почти готов!

ПОСТРОЙ ОСНОВАНИЕ

Первым делом нужно построить фундамент, как показано на картинке, и не забыть проделать отверстие для входа. Искра строила из зелёной окрашенной глины, но ты можешь взять любые другие блоки.

ПРОЛОЖИ ПРОВОДКУ

По периметру основания насыпь красную пыль и добавь восемь повторителей, как показано сверху, а затем продолжи установку блоков в соответствии с чертежом. Проход закрой люками.

РАБОЧАЯ ЧАСТЬ

Основную работу будут выполнять восемь липких поршней, оттягивающих на себя восемь блоков. Центральная колонна останется, но без неё механизм был бы куда сложнее!

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Закрой верхнюю часть механизма блоками и готовься опробовать конструкцию! Если всё сделано правильно, в купол не проникнет ни единой капельки океанской воды.

ДИРИЖАБЛЬ-ЛАБОР

В этом потрясающем летучем корабле отлично работается!

СТРОИМ ВМЕСТЕ С ИСКРОЙ

Я не пасую перед трудностями и всегда рада помочь друзьям, так что когда Монти воскликнул, что просто хочет побыть один, я сразу поняла, что без меня не обойтись!

Я легонько помучила его вопросами всего-то одну недельку и, собрав список пожеланий, занялась стройкой. В дирижабле поместилась лаборатория зачаровывания и осталось достаточно места, чтобы устроить уютное жилище!

Дирижабль вышел — загляденье! Уверена, Монти будет в восторге! Когда перестанет на нас ругаться.

Мы решили пошутить: перенесли на дирижабль все его вещи и его самого. И отправили в полёт — пусть побудет один, как хотел!

Монти, дружище, ты как там?

АТОРИЯ

3 ЧАСА 1 2 3 4 СЛОЖНО

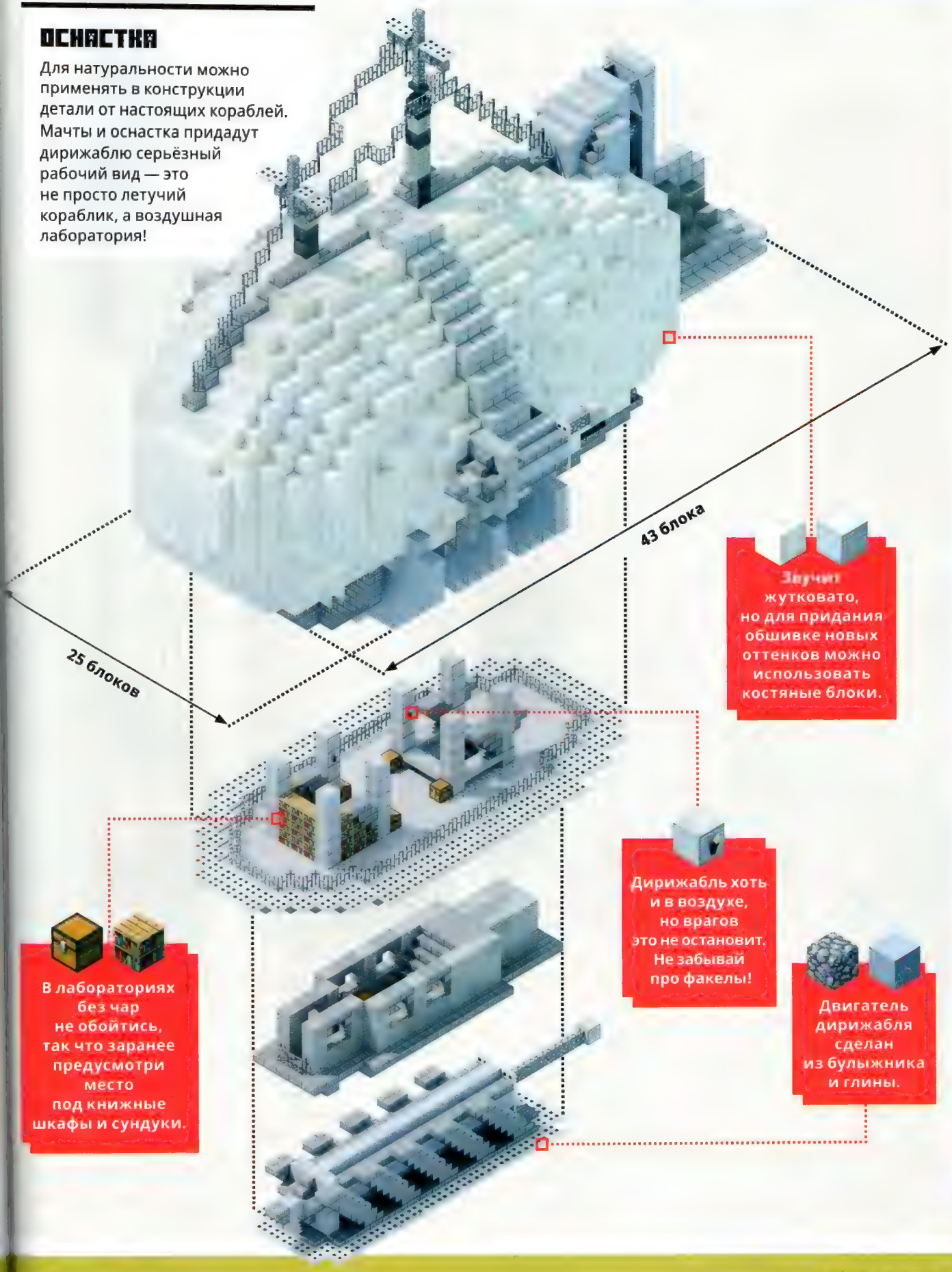
Искра сделала для Монти настоящее произведение искусства. Гордый и могучий дирижабль великолепно смотрится в облаках, и лишь гневные вопли Монти о том, что он хочет спуститься, нарушают мирную гармонию солнечного дня...

ГОНДОЛА

Искра оставила кабину дирижабля максимально открытой, но ты всегда можешь поэкспериментировать и добавить стены или другую отделку, соорудив, например, дирижабль Края...

ОСНАСТКА

Для натуральности можно применять в конструкции детали от настоящих кораблей. Мачты и оснастка придадут дирижаблю серьёзный рабочий вид — это не просто летучий кораблик, а воздушная лаборатория!



Звучит жутковато, но для придания обшивке новых оттенков можно использовать костяные блоки.

Дирижабль хоть и в воздухе, но врагов это не остановит. Не забывай про факелы!

Двигатель дирижабля сделан из булыжника и глины.

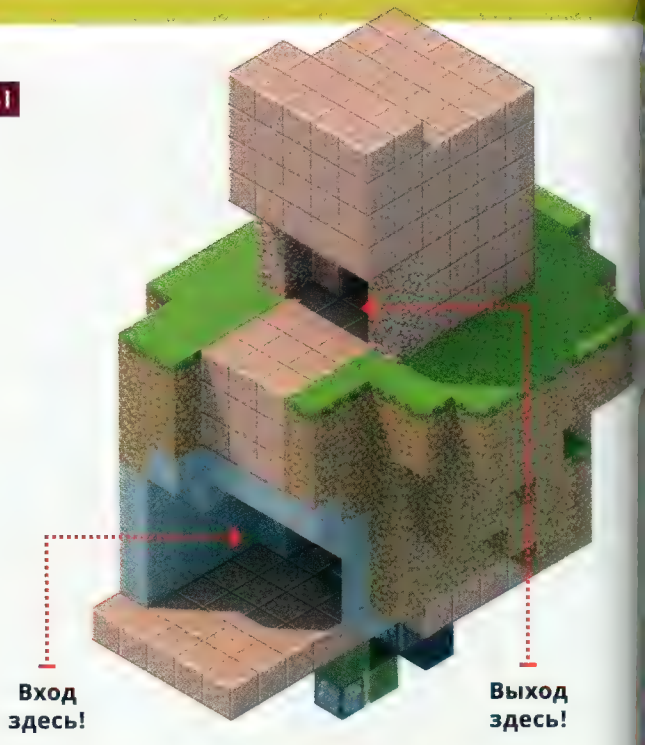
В лабораториях без чар не обойтись, так что заранее предусмотри место под книжные шкафы и сундуки.

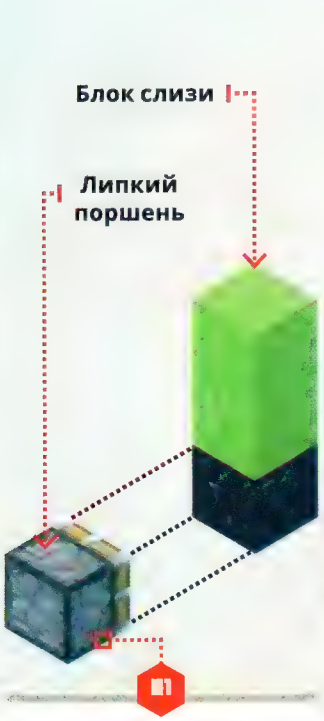
ЛЕТУЧИЙ КОРАБЛЬ

30 МИНУТ | 1 2 3 4 | ЛЕГКО

Скаути и Медведь упросили меня что-нибудь придумать, чтобы Монти наконец перестал вопить и спустился с дирижабля, и я на скорую руку соорудила шикарный механизм!

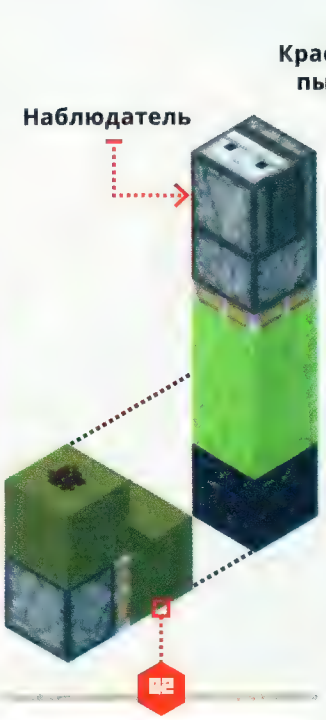
Обожаю такое строить! Простая схема, не требует редких ресурсов, отлично работает. Чего ещё желать? Разве что печеньиц. Печенье — это всегда хорошо.





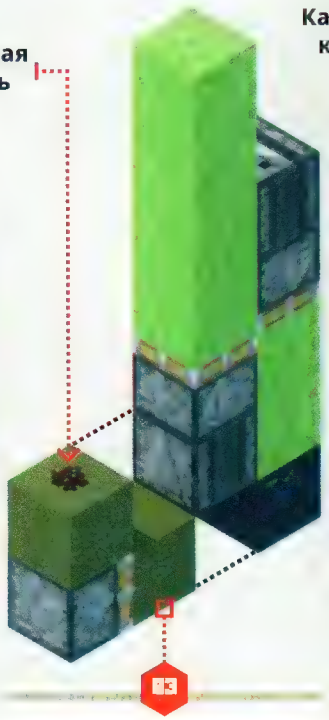
ПРИЛЕПИСЬ

Установи обсидиан и прикрепи на него два блока слизи, а сбоку установи липкий поршень. Без обсидиана механизм не заработает.



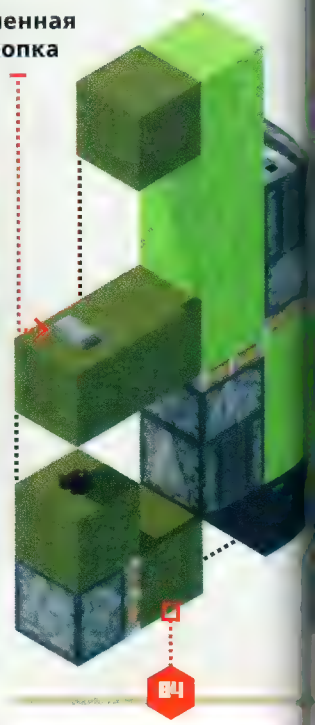
ПРИСМОТРИСЬ

На верхний блок слизи установи липкий поршень направлением вниз, а на него поставь наблюдатель, чтобы он смотрел вверх. Добавь блоки и красную пыль, как на картинке.



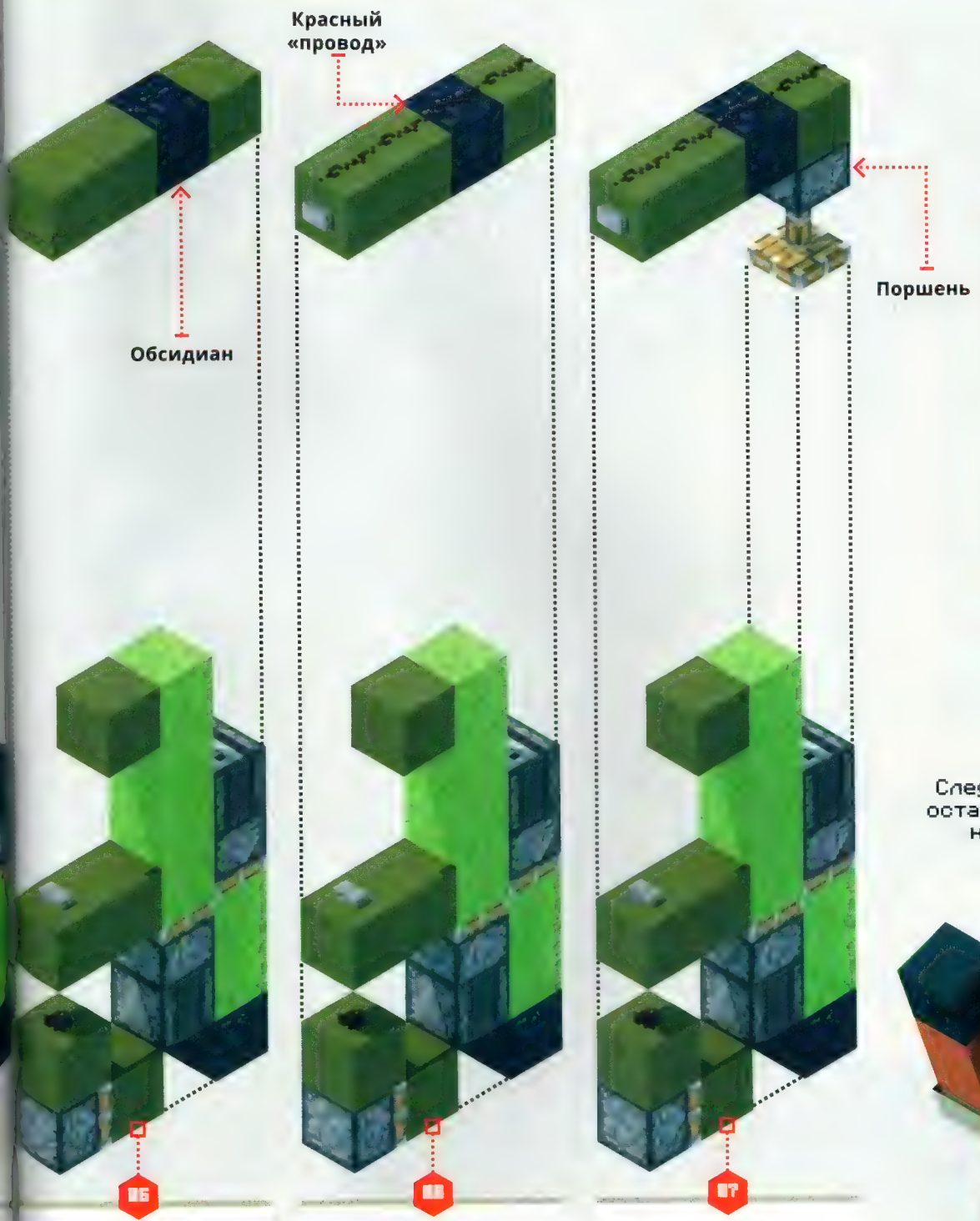
БОЛЬШЕ СЛИЗИ

Перед слизью установи ещё один наблюдатель направлением вниз, а на него поставь липкий поршень с четырьмя блоками слизи наверху, как показано на картинке.



ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ

Над красной пылью прикрепи к слизи два блока и установи на них кнопку, запускающую подъёмник. Ещё один блок поставь в верхней части слизевого столба.



СОВЕТ ЭКСПЕРТА

В последнем шаге обязательно используй обычный, а не липкий поршень, иначе подъёмник застрянет в верхней точке!

Следующая остановка — небо!

06 БЕРЕГИ ГОЛОВУ

Взберись минимум на семь блоков выше самого верхнего блока слизи и поставь там блок обсидиана. Перед ним прикрепи два блока, а позади него — один, смотри картинку.

07 ПРОВОДКА

Проложи красную пыль по верхней части обсидиана и соседних с ним блоков. На самый крайний блок прикрепи кнопку, которая отправит подъёмник обратно вниз.

08 ПУСК!

В последнюю очередь поставь сверху поршень направлением вниз так, чтобы он был напротив направленного вверх наблюдателя. Осталось только нажать на кнопку!

СТРОИМ ВМЕСТЕ С ИСКРОЙ

АДСКИЙ ЗАМОК

Построй себе базу в самом опасном измерении, и никакие гасты тебе не страшны!

Однажды я сказала, что в Нижнем мире мне было совсем не страшно. Простите, ребята, я соврала. У меня хватило духу посетить этот огненный край, но там я почти всё время дрожала от страха!

Чтобы отвлечься от мрачных мыслей, я соорудила вот такой роскошный Адский замок. В него не проникнут скелеты, гасты и другие ночные твари.

И главное, последней линией обороны я сделала мостик над лавой. Теперь врагам, вознамерившимся проникнуть в замок, будет жарковато. К тому же это так красиво!

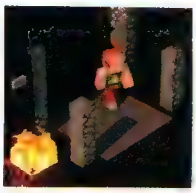
Итак, приступим. Возведём адский замок, которым можно гордиться.

КОМНАТА ДЛЯ ЗАЧАРОВАНИЯ

Тот, кто освоил чары, сумеет дольше продержаться в Нижнем мире. Поэтому для занятий магией я соорудила шикарный зал с книжными шкафами вдоль стен.

АДСКАЯ БАШНЯ

В этой внушительной башне я чувствую себя как дома. Она защищает меня от бесчисленных злобных мобов.



МОСТ НАД ЛАВОЙ

Чуть-чуть смекалки, побольше красного камня, и у тебя тоже будет такой мостик. Отличная защита от незваных гостей.

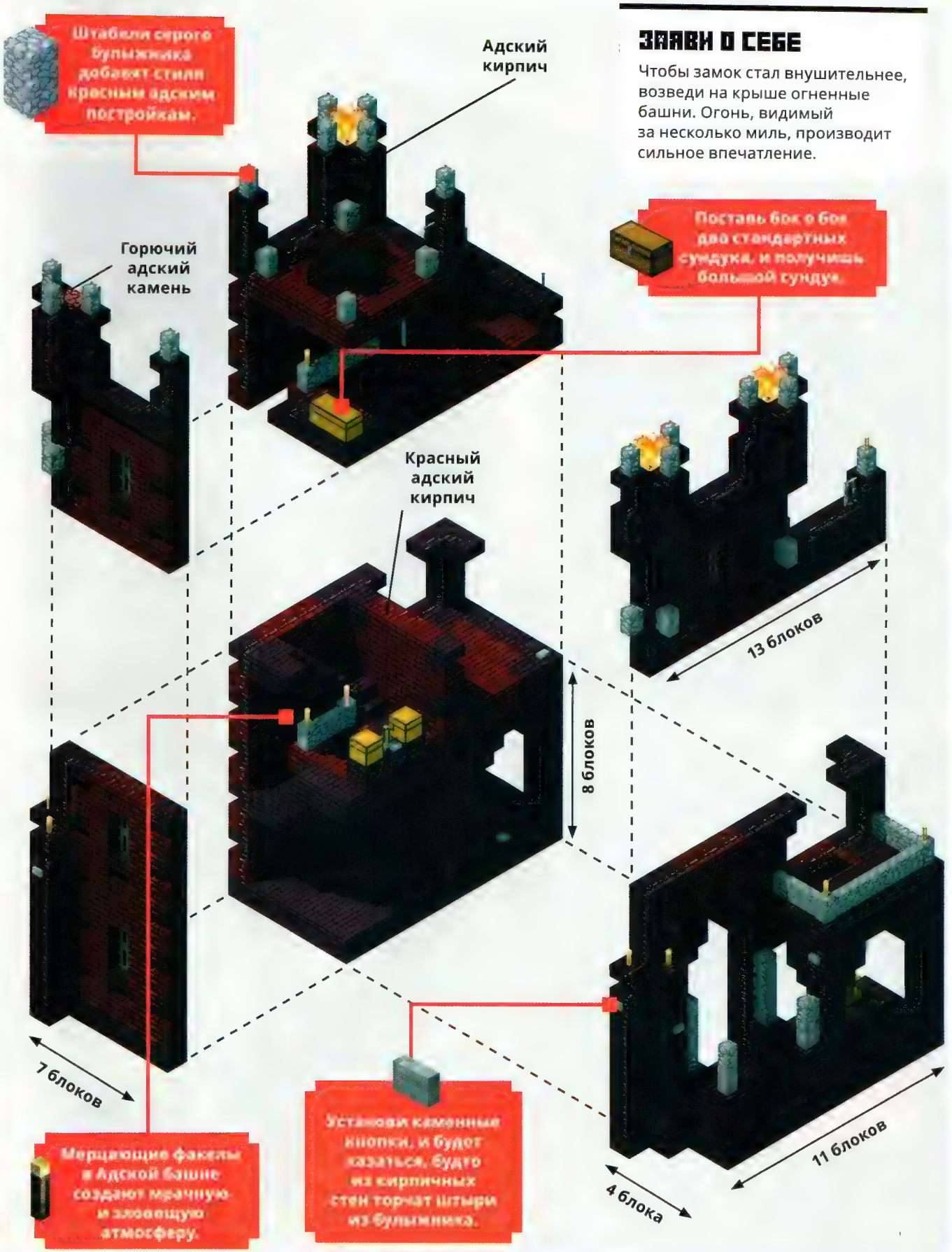
2 ЧАСА 1 2 3 СЛОЖНОВАТО

АДСКАЯ БАШНЯ

Эта чудесная башня — сердце моего адского замка. Здесь я могу укрыться от хищных мобов, отдохнуть и расслабиться. И к тому же она очень красива! Больше всего мне нравится балкон. Здесь мы с Монти часто стоим и любуемся, как непрошеные гости пытаются преодолеть мост над лавой... Всегда безуспешно!

ЗАЯВИ О СЕБЕ

Чтобы замок стал внушительнее, возведи на крыше огненные башни. Огонь, видимый за несколько миль, производит сильное впечатление.



ОГНЕННЫЙ ДОМ

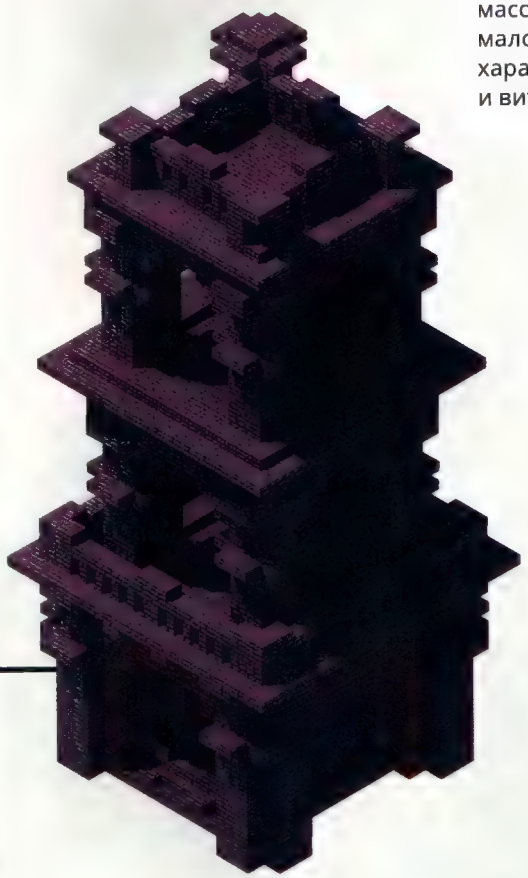
Вот какие ещё элементы дизайна Искра использовала в своём Адском замке. Сделай так же — и твоя постройка обретёт поистине леденящий душу вид!

ДОБАВИМ СТИЛЯ!

Если уж Искра начала строить, её не остановить! Сооружая свой Адский замок, она так увлеклась, что возвела ещё несколько башен в разных архитектурных стилях.

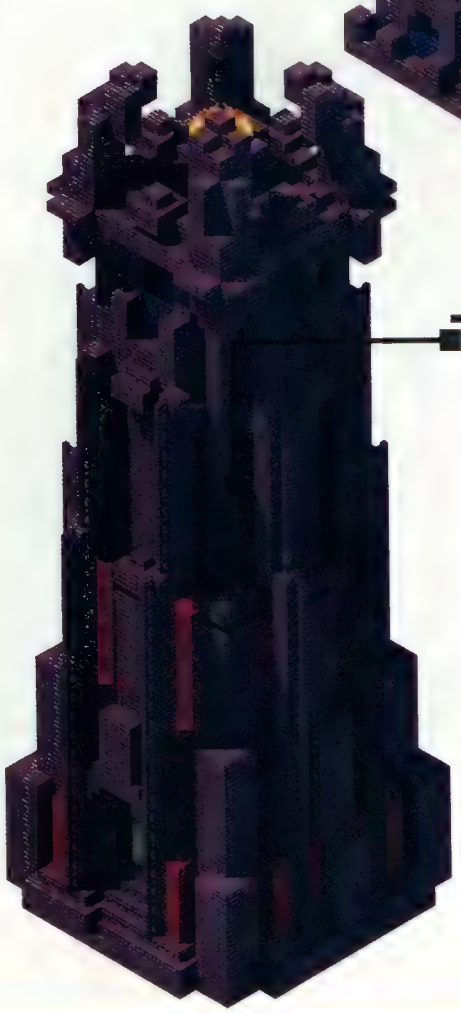
РОМАНСКИЙ СТИЛЬ

Главные черты этого средневекового архитектурного стиля — прочность и надёжность. В романских зданиях массивные стены, мало колонн и арок, характерных для готики, и витражные окна.



БАРОККО

В зданиях стиля барокко, зародившегося в Италии, намеренно оставляются как бы недостроенные участки. Открытые площадки этой башни, казалось бы, должны завершаться стенами, и это придаёт зданию необычный вид.



ГОТИКА

Готические постройки стремятся ввысь. Если хочешь построить замок в этом стиле, делай его как можно выше. (Не рекомендуется тем, кто боится высоты).

60 МИНУТ 1 2 3 4 ЛЕГКО

ЗАЛ ЗАЧАРОВАНИЯ

Хотя в негостеприимном Нижнем мире не работают многие заклятия, всё же некоторые чары будут полезны. Например, защита, прочность и мягкое падение. В своём замке я отвела под магию целую комнату, и, по-моему, она получилась роскошной. Посмотри, как я её строила, и попробуй соорудить что-то своё.

ВХОД

Готовься к худшему: сделай в своём магическом зале только один вход. Будет легче держать оборону.

Можешь построить в своём замке сколько угодно башен. Но в магическом зале пусть крыша будет плоской!

Посредине этого укромного уголка с книгами вдоль стен поставь стол.

Поставь побольше книжных полок, и твой магический зал наполнится отголосками древнего знания.

14 блоков

3 блока

5 блоков

9 блоков

9 блоков

14 блоков

Красный адский кирпич

Кирпичный фундамент скрыт под слоем адского камня, однако всё равно гармонирует с полом магического зала.

ВАЖНЫЕ МЕЛОЧИ

Кроме книжных полок, советую поставить внутри стенд для доспехов, варочную стойку и сложить побольше красного адского нароста. Дай волю фантазии!

60 МИНУТ 1 2 3 4 ЛЕГКО

НОВЫЙ ОБЛИК

У тебя получился отличный зал для зачарования! Скоро станешь мастером адских построек. А теперь попробуй придать своему магическому залу новый облик! Он станет выглядеть гораздо свежей, и не придётся ничего строить с нуля. Вот тебе пара идей для вдохновения.

ПОД ОТКРЫТЫМ НЕБОМ

Вместо стен можешь поставить по краям зала столбы, и пространство станет открытым всем стихиям. А потом твори магию с видом на огненный простор!

БОЛЬШЕ ОГНЯ

Чтобы зал выглядел ещё внушительнее, окружи его ревущими языками пламени. Гости решат, что твой персонаж — злой колдун!

СОВЕТЫ ОТ BLOCKWORKS

Прислушайся к рекомендациям опытных мастеров!

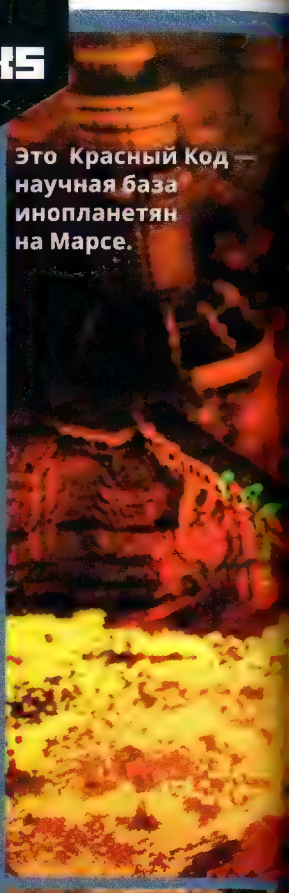
1 В твоей адской крепости темновато? Лава — прекрасный источник света.

2 Порталы в Нижний мир очень красивы. Не прячь их в недрах крепости, а сделай архитектурным украшением.

3 Не бойся менять пейзаж Нижнего мира — подвесь под крышей несколько остроконечных сталактитов, и твоё здание станет похожим на мрачную пещеру.

4 В Нижнем мире можно использовать цветные блоки. Яркий оранжевый, жёлтый и красный будут отлично смотреться на тёмном и мрачном фоне.

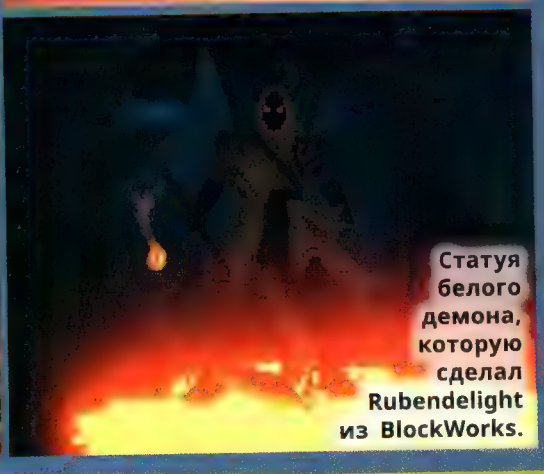
5 Разгуливать по Нижнему миру — занятие непростое, поэтому проложи рельсы для вагонеток или даже сделай взлётно-посадочный порт для надкрыльев.



Это Красный Код — научная база инопланетян на Марсе.

На создание этой военной базы у BlockWorks ушла целая неделя.

Особняк с призраками, созданный @ somedaftmonkey.



Статуя белого демона, которую сделал Rubendelight из BlockWorks.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ БАШНЯ

Эта башня соединяет все остальные и снабжена круговой лестницей для защиты от мобов.

СТАНЦИЯ ВАГОНЕТОК

Только загрузи вагонетку, а механизм на красном камне сам её разгрузит в нужном месте.

ИНЫЕ ИЗМЕРЕНИЯ

Итак, Дракон повержен. Теперь можно исследовать город или даже переехать сюда жить.

СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЯМ ОТ ИСКРЫ

Скаути, а дракон точно уже не прилетит? Он, наверное, расстроится, если увидит, что мы сделали с его городом.

Э-э, привет. Извини, не сразу тебя заметила. Так вот, в этом выпуске мы поговорим о строительстве в Крае. Некоторым нравится... Например, Монти очень любит корусы... И тишину... И безграничную чёрную бездну... Брр! Сама испугалась.

Как по мне, города Края слишком жуткие, так что башню я перестроила чуть в другом стиле. Да и от зловредных мобов защиту поставила.

Иногда город Края бывает уж очень далеко, и даже путешествие за провиантом занимает уйму времени. Чтобы не бегать туда-сюда постоянно, я построила автоматический разгрузчик для вагонеток. Хватай блоки, и за мной!

2 ЧАСА 1 2 3 4 СРЕДНЯЯ СЛОЖНОСТЬ

БАШНЯ СИЛЫ

Города Края имеют ветвистую структуру, и когда сюда пришла Искра, она, конечно же, сразу решила всё переделать.
Внутри башни находится большой зал с полами разного уровня, а таинственное освещение идёт от стержней Края.
Все четыре входа объединяются в центре зала, где можно устроить выставку трофеев — разместить там головы мобов или даже голову Дракона Края, которую можно найти на корабле Края.

Чтобы получить стержень Края, возьми огненный стержень и добавь к нему приготовленный плод коруса.

ДЕЛАЕМ ШПИЛЬ

Идеальный шпиль не всегда получается с первого раза. Рекомендуем сначала возвести основание с нечётным количеством блоков, строить башню вверх, постепенно сужая, и затем оставить только центральный блок.

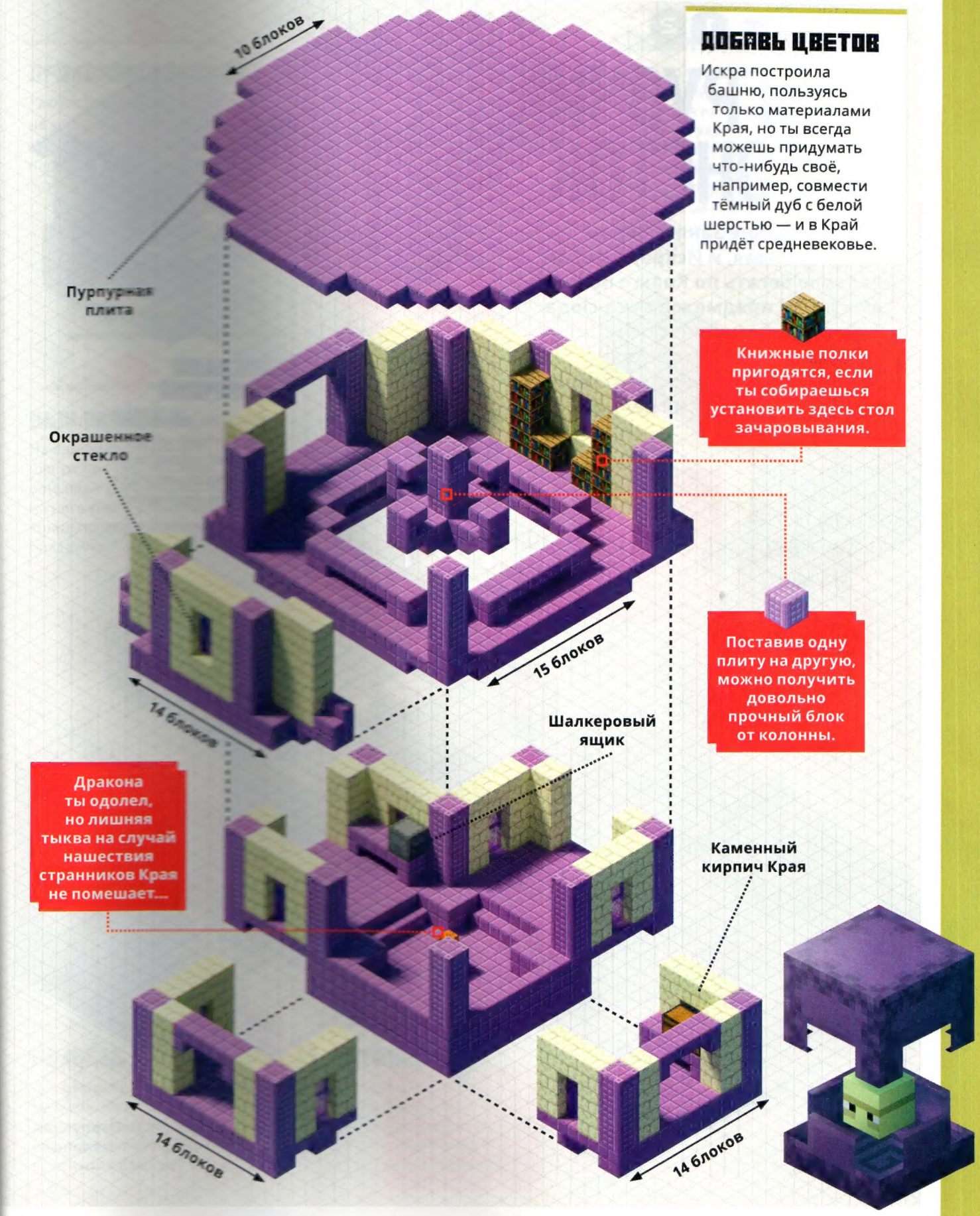
Стержень Края

Совмести пурпурные блоки и лестницы, чтобы сделать покатую крышу.

Пурпурная колонна

В окнах можно использовать окрашенное стекло разных цветов.

В Крае много камня Края, так что не стесняйся из него строить! К тому же на нём растут корусы.



ДОБАВЬ ЦВЕТОВ

Искра построила башню, пользуясь только материалами Края, но ты всегда можешь придумать что-нибудь своё, например, совмести тёмный дуб с белой шерстью — и в Край придёт средневековье.

Книжные полки пригодятся, если ты собираешься установить здесь стол зачаровывания.

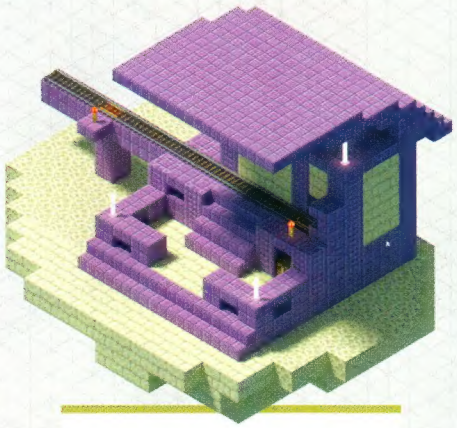
Поставив одну плиту на другую, можно получить довольно прочный блок от колонны.

Дракона ты одолел, но лишняя тыква на случай нашествия странников Края не помешает...

60 МИНУТ 1 2 3 4 ЛЕГКО

РАЗГРУЗЧИК ВАГОНЕТОК

Монти всё ещё занят сбором сундуков Края, и Искра, которой надоело бегать по Краю с полным рюкзаком предметов туда-сюда, собрала автоматический разгрузчик для вагонеток. Этот механизм может опустошить сундук и поставит на рельсы новую вагонетку.



ПОСАДКА ОКОНЧЕНА

Искра построила для разгрузчика целую станцию с факелами для освещения и для питания механизма.

Красная пыль будет переносить сигнал между кнопкой и дозатором.

Наполни раздатчик вагонетками с сундуками для перевозки своего добра.

Нажми на кнопку — получишь вагонетку. Магия!

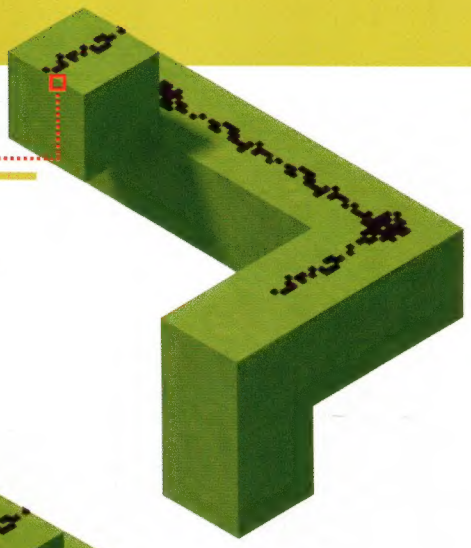
16 блоков

Сундук

Воронка заберёт из вагонетки все предметы и сложит в сундук снизу.

20 блоков

Пурпурная колонна



01

ПРОЛОЖИМ ПРОВОДА

Размести блоки, как показано на картинке, и проложи красную пыль от верхнего блока буквой Г. Один блок оставь пустым.

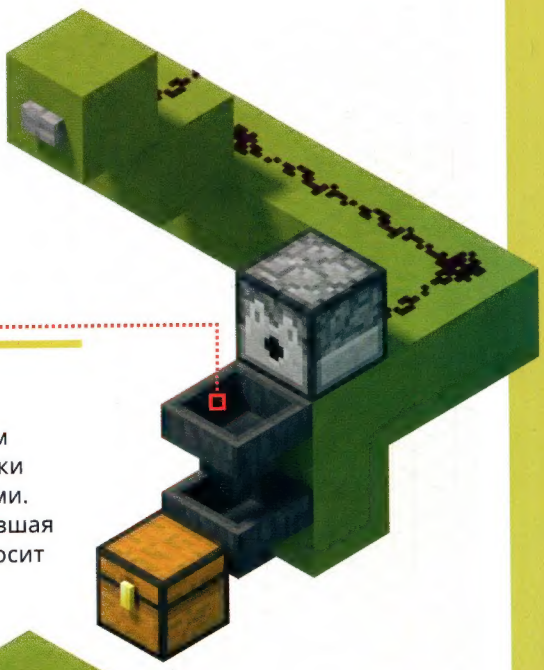
ДОВЕДИ ДО УМА

Если ты раньше не слышал про красный камень, то он может показаться непонятной штукой, но если ты ухватил основные принципы его работы, то сможешь использовать его в разных целях. Попробуй доработать разгрузчик при помощи компаратора, чтобы он запускал пустую вагонетку обратно.

02

ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ

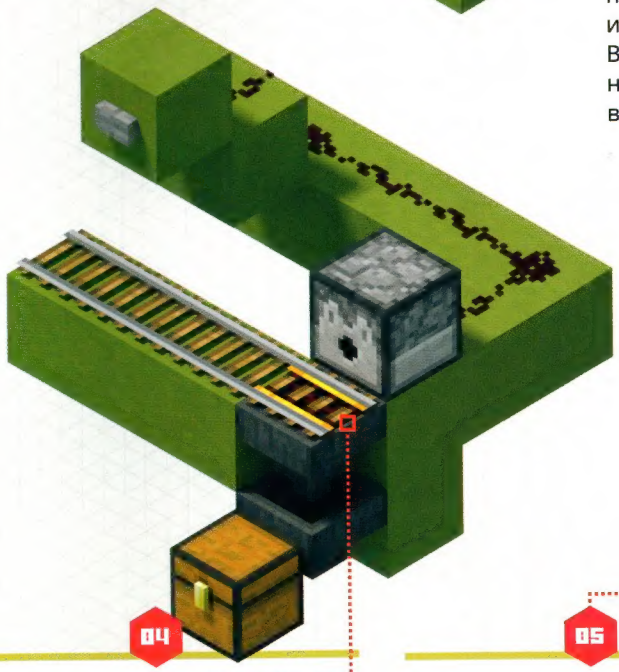
На один диагональный шаг от провода поставь ещё один блок и помести на него кнопку. На втором конце провода поставь раздатчик.



03

ВОРОНКИ

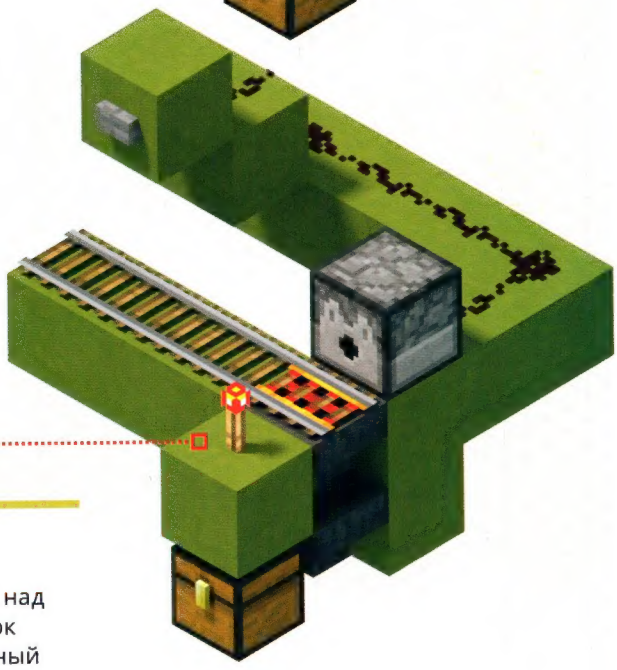
Перед раздатчиком поставь две воронки и сундук перед ними. Вагонетка, проехавшая над воронкой, сбросит все предметы.



04

РЕЛЬСЫ

Пора приступать к укладке рельсов. На воронке установи электрические рельсы, чтобы разгруженная вагонетка проезжала дальше.



05

ПИТАНИЕ

В завершение помести над сундуком ещё один блок и поставь на него красный факел. Готово! Можно приступать к разгрузке.

ОТКРОЙ ВСЕ СЕКРЕТЫ MINECRAFT™

MOJANG

С СЕРИЕЙ ОФИЦИАЛЬНЫХ КНИГ

ЛЕВ
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

На правах рекламы.

© 2022 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB.

Специальный выпуск журнала «Майнкрафт» № 1/2022. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011. Печать офсетная. Бумага мелованная. Издательство: АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Отпечатано в АО «ПК «Пушкинская площадь».
Адрес: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4Д. Дата печати (производства): 12.2021.
Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@leobooks.ru. Цена свободная.

EAC